

DVD

JOC
FULL!

Europa 1400
The Guild

EUROPA 1400
THE GUILD

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Noiembrie 2006

13,5 LEI

COMPANY OF HEROES

Eroul RTS-urilor celui
de-al Doilea Război Mondial

BIOSHOCK

20.000 DE CARTUȘE SUB MĂRI

review



30

DARK CRUSADE

WARHAMMER 40K: DOW



review

24

CAESAR IV

test comparativ



68

CONTROL DIN ZBOR



6421887200668

DEMOS AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS ■ BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH ■ CHAMPIONSHIP MANAGER 2007 ■ DEFCON ■ HERESY WAR ■ HYPERBALL RACING ■ MEDIEVAL II: TOTAL WAR ■ OPEN SEASON ■ ROMÂNII ÎN SPAȚIU
FILME ASSASIN'S CREED ■ BIOSHOCK ■ DESTROY ALL HUMANS 2 ■ HALO 2 VISTA ■ HALO WARS ■ HEAVENLY SWORD ■ KANE AND LYNCH: DEAD MEN ■ L.A. NOIRE ■ MORTAL KOMBAT: ARMAGGEDON ■ NEED FOR SPEED: CARBON
■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ THE WHEELMAN ■ WINNING ELEVEN 10 EXTRA THE BLOB (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ THE SPIRIT ENGINE (VERSIUNE COMPLETĂ) ■ OPERATION MARS (VERSIUNE COMPLETĂ)

Abonează-te
acum la
ClickNet Express!

25% reducere la abonamentul lunar pe viață

Viteze până la **2,5Mbps!**

NOU, abonamentul ClickNet Express 512 Light la numai 10 Euro*.
Taxa de activare și modemul ADSL gratuite.

Pentru a afla oferta completă, vino în rețeaua magazinelor Romtelecom
și a partenerilor: ALTEX, Best in Diverta, Carrefour, CORA,
DEPOZITUL DE CALCULATOARE, MEDIA GALAXY, FLAMINGO Computers
și Ultra PRO Computers sau sună gratuit la 930.
Ofertă valabilă până la 31 decembrie 2006.

download
muzică
filme
jocuri

Internet. The ClickNet way.



*preț promoțional cu reducere inclusă și fără TVA

www.clicknet.ro

Innovate your life

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial

Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :

Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)

Redactor-şef adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amitetloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăsescu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚĂ DIN ACEST NUMĂR:

Romtelecom	C2
Media DOT	11
RDS	15
Best Distribution	39, 57
Orange	49
Univers Moto	61
K-Tech	73
Autoshow	77
Flamingo Computers	C4



O dată cu linia sportivă oferită de EA din această toamnă, am primit „cadou”, după instalarea primului joc, un programel care s-a așezat cuminte în „tray”, pe care dacă eu nu-l deranjez, el mă lasă în pace. Se numește EA Downloader și din momentul în care i-am văzut numele, viitorul lui mi s-a și deschis în fața ochilor. Este adevărat că Electronic Arts a făcut subiectul multor teorii conspirative și sunt sigur că nu puțini sunt cei care cred că Electronic Arts vrea să cucerească universul și eventual mai e responsabil și de 9/11. Dar în cazul de față vorbim doar de mulți bani, pe care, după exemplul celor de la Valve, ar dori să-i strângă și EA. Dacă inițial pe EA Downloader se găseau doar patch-uri, filme sau variante demo, iată că „testarea” a luat sfârșit și a început afacerea. Botezul a fost făcut cu Battlefield 2142, primul joc distribuit prin EA Downloader. Probabil că în curând vom avea toată gama EA, plus alte „colaborări”. Avantajele distribuției digitale sunt că jocul poate fi procurat și din zonele în care acesta nu este distribuit, iar perioada dintre lansare și prima

rulare a jocului este mult mai scurtă, cel puțin în țările obișnuite cu „ignore”. În contra balanță avem: folosirea unui card pe net, necesitatea unei conexiuni decente la internet pentru download-area kit-ului și acces la internet în timpul fiecărei lansări, lipsa pachetului cu jocul și imposibilitatea de a-l instala pe sisteme diferite fără să fim nevoiți să descărcăm jocul din nou. Diferența ar fi putut fi făcută de preț, dar din păcate costurile de distribuție (transport, comision, adaos, taxe) și cele de producție pentru DVD-uri, carcase sau cutii se reflectă în continuare în suma pe care trebuie să o plătim pentru distribuția digitală a produsului. Sunt și unele cheltuieli cu întreținerea serverelor, adevărat, însă nu se pot compara cu sumele din metoda „tradițională”. Diferența apare în cazul jocurilor recent lansate, dar este adevărat că sunt și „super-oferte” pentru jocuri mai vechi.

Platforma STEAM o duce din ce în ce mai bine, numărul utilizatorilor, al copiilor vândute și al jocurilor din ofertă crescând de la zi la zi. Probabil același lucru se va întâmpla și cu EA Downloader peste nu foarte mult timp, iar încet-încet și alte nume mari vor folosi, momentan ca alternativă, distribuția digitală. Este posibil ca, în curând, să avem și distribuitori locali care ne vor ademeni cu servere metrou și în schimbul unui comision vor mai micșora traficul de pe serverele principale. Practic, toată infrastructura de azi se va muta pe net și eu sunt curios cum ar arăta oferta care să-ți provoace aceeași plăcere ca un Collector's Edition.

■ Rzarectha



TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

1. Company of Heroes
2. Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade
3. Broken Sword: The Angel of Death

**BogdanS**

1. LG L1900R
2. Pinnacle Studio Plus 700-PCI
3. Logitech VX Revolution

**Locke**

1. Company of Heroes
2. Joint Task Force
3. GTR 2 FIA GT Racing Game

**Marius**

1. GTR 2 FIA GT Racing Game
2. Company of Heroes
3. Thrustmaster Hotas Cougar

**Rzarectha**

1. GTR 2 FIA GT Racing Game
2. Company of Heroes
3. FIFA 07

**KIMO**

1. GTR 2 FIA GT Racing Game
2. Just Cause
3. Joint Task Force

Demo

Age of Empires 3: The WarChiefs (DVD)
Broken Sword: The Angel of Death (DVD)
Championship Manager 2007
DEFCON
Heresy War
Hyperball Racing (DVD)
Medieval II: Total War (DVD)
Open Season (DVD)
Romanii in Spatiu

MODs

Das Roboss (Half-Life 2)
Hall of Mirrors (Max Payne 2) (DVD)
Junk War (UT2004)

Filme

Aion (DVD)
Assasin's Creed
Bioshock
Destroy All Humans 2 (DVD)
Dead or Alive Extreme 2
Excite Truck (DVD)
Family Guy
Halo 2 Vista (DVD)
Halo Wars (DVD)
Heavenly Sword
Kane and Lynch: Dead Men
LandMass
L.A. Noire (DVD)
Limbo
Lost Planet (DVD)
Mortal Kombat: Armageddon (DVD)
Need for Speed: Carbon (DVD)
Ninja Gaiden Sigma (DVD)
Project Heroes (DVD)
Splinter Cell: Double Agent (DVD)
Superman Returns
The Act (DVD)
The Wheelman (DVD)
Winning Eleven 10

Imagini

Alan Wake
Armed Assault
Call of Duty 3

Wallpaper

Broken Sword 4
Guild Wars: Nightfall
Halo Wars

Screensaver

Superman Returns

Driver

ATI Catalyst 6.9 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 91.47 (DVD)

Patch

Age of Pirates: Caribbean Tales v1.42 (DVD)
Caesar IV v1.1

Company of Heroes v1.20
LEGO Star Wars 2 v1.01
The Battle for Middle-earth II v1.06
Prey v1.2 (DVD)

Antivirus

Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.401
RemoveIT Pro XT SE

Freeware

ATITray Tools 1.2.6.940
aTuner 1.9.57.9145
BSplayer 2.11
HDDlife 2.9.105
OpenOffice.org 2.0.4 Final (DVD)
Winamp 5 Full 5.3
ZipGenius 6.0.3.1126

Shareware

Deamon Tools 4.06 Home Edition
DVDfab Platinum 3.0.1.3
PcBoost 3.10.9.2006
SpyRemover 2.63
UltrISO Premium UISOP 8.5.1

EXTRA

The Blob (versiune completa) (DVD)
The Spirit Engine (versiune completa) (DVD)
Operation Mars (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Europa 1400 - The Guild

O lume fascinantă care vă invită în Evul Mediu de după 1400, perioadă dominată de prezența în prim-plan a depravaților care se lăfăiau în lux, a conspirațiilor și a intrigilor ce aveau ca țintă acapararea unor averi din ce în ce mai mari. The Guild a fost ridicat la rang de cult în Germania, nemții fiind topiți după serie, datorită gameplay-ului complex, cu un model economic aproape perfect și o atmosferă unică ce creează dependență. Jucați și procreați... ăăă... îmbogățiți-vă.



NOIEMBRIE 2006

Editorial Știri

3
6

SPECIAL

Tu Faci Jocurile 12
World Cyber Games 2006 Romania 13
Magic: The Gathering 14

PREVIEW

Alone in the Dark: 16
Near Death Investigation 18
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 20
BioShock 20

REVIEW

Caesar IV 24
The Guild 2 26
El Matador 28
Warhammer 40,000: Dawn of War
- Dark Crusade 30
FIFA 07 36
Broken Sword: The Angel of Death 38
Company of Heroes 40
Just Cause 46
GTR 2 FIA GT Racing Game 50
Tiger Woods PGA Tour 07 52
Joint Task Force 54

MODs

Europa Barbarorum 58
Equilibrium: Hall of Mirrors 60

ONLINE

City of Villains Journal 62
Guild Wars Journal 62
World of Warcraft Journal 63
Eve Online Journal 63

HARDWARE

LG L1900R 64
Panasonic Lumix DMC-FZ50EG-K 64
Plextor Portable PX-608CU 65
Pinnacle Studio Plus 700-PCI 65
SteelPad 5L 65
SteelKeyes 6G 66
Gigabyte GA-M57SLI-S4 66
Samsung Super WriteMaster SH-S162L 66
Compro VideoMate X500 67
Logitech VX Revolution 67
Socomec Sicons NtTYS PL 750 VA 67
Test comparativ: Control din zbor 68
Get Mobile 20
Nokia N95 72
Sony Ericsson Z558i 72
BlackBerry Pearl 8100 72

LIFESTYLE

www. 74
Filme - Brother Bear 2 74
Filme - Monster House 75
DVD-uri 75
Patch 78

CHATROOM

80

NEXT ISSUE

83

L.A. NOIR DE LA ROCKSTAR

Dacă sunteți fani înrăiți ai filmului noir și dormiți cu poza lui Bogart sub pernă, vă veți bucura să aflați că Rockstar North și Team Bondi lucrează de zor la L.A. Noir, o poveste interactivă cu detectivi nihiliști, crime sălbatice, jazz și droguri, în cel mai pur stil noir.

Când mă fac mare, vreau să fiu Humphrey Bogart!



JOCURILE PENTRU PS3, MAI IEFTINE DECÂT AM FI CREZUT

Gata, ajunge cu presupunerile pe marginea prețurilor pe care le vor avea jocurile destinate consolei PlayStation 3. Dacă până acum se zvonea că un astfel de joc ar costa chiar și 100\$, iată că oamenii cu ochii „oblici” de la Famitsu au spart gheața anunțând „scorurile” pentru câteva dintre titlurile ce vor fi disponibile la lansare în Japonia. Surprinzător, atât Genji: Days of the Blade, cât și Resistance: Fall of Man se vor vinde la incredibilul preț de doar 50\$, în vreme ce Ridge Racer 7 va scoate din buzunarele japonezilor 60\$. Cu titluri first-party atât de ieftine, oare cât vor costa restul?



ȚARA TUTUROR POSIBILITĂȚILOR

În Statele Unite, problema libertăților începe să ia deja proporții catastrofice. Astfel, SUA este categoric țara tuturor posibilităților, una dintre ele putând fi și dictatura. După ultimele informații, jocurile de noroc online sunt în pericol. Legea privind scoaterea în afara legii americane a jocurilor de noroc online a trecut de Congres, ceea ce înseamnă că nu mai depinde decât de preșe-

dinte, care știm cu toții cine este... Dacă el semnează, la revedere Poker Online. E interesant cum s-a putut întâmpla așa ceva, având în



vedere suma pe care statul o încasa de pe urma acestor „afaceri”. Concluzia, apropo de urmărirea problemă care se va pune în Congres, o las pe seama voastră. Însă țineți minte că jocurile online reprezintă o amenințare la adresa sănătății americanului de rând...

AGE OF PIRATES: CAPTAIN BLOOD, AMÂNAT

Spre dezamăgirea noastră, Akella ne-a dat de veste că mai avem de așteptat mult și bine până să jucăm Age of Pirates: Captain



Blood. Isteții care ne-au adus Sea Dogs și Pirates of the Caribbean în case au anunțat că i-au amânat lansarea, programată inițial pentru toamna 2006, până hăăăăă departe, în vara lui 2007. Asta da amânare!

ARRRGH!!!, e tot ce pot să zbir.

LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	368
2. World of Warcraft	147
3. Half-Life 2: Episode One	129
4. Heroes of Might and Magic V	115
5. Hitman: Blood Money	92
6. Dreamfall: The Longest Journey	50
7. 2006 FIFA World Cup	42
8. Rise of Nations: Rise of Legends	20
9. Dungeons & Dragons: Stormreach	9
10. Sensible Soccer 2006	6

Top preluat de pe www.level.ro



BF2142 NU CONȚINE SPYWARE! PREA MULT.

Dacă inițial toată lumea s-a simțit ofensată de presupusa încălcare a intimității, EA s-a grăbit să clarifice situația și să ne asigure că nu prin intermediul său vor afla toți pe ce site-uri deocheate navigăm. Pe hârtiuța din pachetul de Battlefield 2142 naivul cumpărător era înștiințat că jocul conține software ce monitorizează adresa IP a jucătorului, modul în care folosește internetul și alte „activități” ale PC-ului proprietate personală, iar informațiile „anonime” sunt ulterior trimise către diverse companii și servere care vor genera „reclame” in-game în funcție de locurile vizitate. Totuși, adevărul este că vor fi accesate doar fișierele care sunt direct conectate cu jocul, iar adresa IP este folosită doar pentru localizarea

regiunii jucătorului. Astfel, reclamele din BF2142 pot fi adresate celor care ar putea fi interesați de respectivele produse. În concluzie, toată lumea se poate întoarce la porn-ul de zi cu zi fără stresul de a-și vedea dosarul, de ce nu, pe un panou publicitar din BF2142.



AȚIUNILE LUI SONY SCAD

... și PS3-ul pare a fi principalul vinovat. După ce la TGS, cu aproape două luni înainte de lansare, consolele PS3 s-au comportat nu tocmai corespunzător (crash-uri repetate și mi se pare că o gașcă de PS3-uri au fost prinse umblând bete criță, înjurând și ciupind domnișoarele japoneze de fund), valoarea acțiunilor companiei Sony a scăzut cu 2,75%. Purtătorul de



cuvânt al companiei Sony, Nanako Kato, a dat vina pe căldură (două sute de unități PS3 care trag la jug într-un spațiu închis și slab ventilat, încing binișor atmosfera), dar asta nu i-a liniștit pe cei care au de gând să se joace vara și au dat aerul condiționat din mână pe PS3-ul de pe gard.



LOGITECH PREZINTĂ NOUA GENERAȚIE DE CĂȘTI WIRELESS PENTRU IPOD ȘI MP3 PLAYERE

Logitech a lansat noile căști wireless Logitech FreePulse™, cea de-a doua generație de căști cordless pentru iPod® și MP3 playere, oferind libertate deplină în experimentarea muzicii digitale fără fir.

Căștile wireless FreePulse au jumătate din greutatea (doar 60 de grame) și dimensiunile primei generații de produse Logitech de acest gen, fiind mai durabile și flexibile, mulțumită lamei de fixare carbonată, din oțel de înaltă calitate. Noua versiune furnizează de două ori mai multă performanță, precum și un bas mai puternic. Are de asemenea o performanță wireless îmbunătățită prin intermediul tehnologiei wireless Bluetooth 2.0 Enhanced Data Rate



(EDR). Utilizatorii trebuie doar să conecteze adaptorul la orice player care are o mufă jack de 3,5 mm, iar apoi se pot bucura de muzică wireless. Fără alte constrângeri impuse de fire.

„Căștile wireless pentru music playere portabile vor dicta standardele – iar căștile noastre wireless FreePulse subțiri, din cea de-a doua generație, reprezintă un progres în materie de stil, confort, durabilitate și performanță,” declară Jef Holove, vicepreședinte Logitech pentru soluții de marketing Audio. „De acum oamenii nu se vor mai confrunta cu problemele pricinuite de firele încălcite. Tehnologia wireless le permite utilizatorilor să asculte muzica preferată în timp ce iPod-ul sau MP3 playerul lor se află în siguranță într-un buzunar, în geantă sau poșetă.”

Căștile wireless FreePulse sunt disponibile în SUA și în Europa începând cu luna octombrie. Prețul de vânzare recomandat este de 99,99 euro, în Europa.

SETTLERS VI, ANUNȚAT

Ubisoft a anunțat că al șaselea titlu din seria Settlers se lăfăie în atelierele Blue Byte și ar trebui să scoată nasul la lumină anul viitor. Nu au fost oferite mai multe detalii, însă ne-am ales cu promisiunile cele de toate zilele. Settlers VI va fi cel mai bun, cel mai arătos, cel mai hardcore Settlers de până acum... și așa mai departe. Vânătorii vor mișuna prin păduri mai veseli ca oricând, căsuțele cu șindrila bălaie vor râde la soare, geologii vor umbla haihui prin Piatra Craiului în căutarea Fetei Munților și a metalului prețios... cirul de pe lume și mai multe nu.



Mie să-mi spuneți dacă are berării.
Restul nu mai contează...

SE UMPLE BLURAY

Dacă cineva își făcea probleme că, din cei 25 GB ai unui disc BluRay, un procent important va rămâne nefolosit, iată că Phil Harrison, președinte Sony Computer Entertainment Worldwide Studios (SCEWW), ne asigură că producătorii de jocuri sunt aproape de acoperirea întregului spațiu de stocare și în curând vor dori mai mult. Nesătuitor! Și vor primi mai mult, potrivit aceluiași Phil Harrison, mai exact 50 GB, însă doar din 2008. După cum ne asigură Phil, și această limită va



fi atinsă rapid de viitoarele jocuri. Întrebat dacă hoardele de GB vor fi mâncate doar de filmele hi-res, președintele SCEWW a răspuns: „Nu este vorba numai de grafică, vorbim de sunet 7.1, de voice acting, de filme de până la 1080p introduse în joc; sunt texturile high res, animația, este vorba despre toate elementele necesare producerii unui joc next gen foarte bogat și variat. Pe de o parte sunt grafica și sunetul, pe de altă parte va beneficia și gameplay-ul – mai multe niveluri, mai multe detalii, o experiență mai bogată.”

Eu propun să le dea direct câte un YottaByte și cine nu-l umple să nu mai primească decât dischete.



BULLY SABOTAT ÎN REGATUL UNIT

Principalii distribuitori de jocuri din UK, impresionați probabil de controversa stârnită



de noul joc al celor de la Rockstar, refuză să intermedieze intrarea pe piață a lui Bully, botezat pentru Europa Canis Canem Edit. Aceștia și-au justificat decizia prin faptul că nu vor să-și strice imaginea de „familiști” convinși și au declarat că sunt conștienți de faptul că gamerii vor procura jocul din alte surse. Interesant este faptul că alte produse catalogate 18+ sunt prezente în ofertele lor. Ce aveți, măi, cu Rockstar?

CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - SEPTEMBRIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O nouă tragere la sorți a desemnat câștigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE”, organizată la sfârșitul lunii septembrie 2006 de Best Distribution / www.gameshop.ro și LEVEL / www.level.ro. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele SUPER PREMII:

Jocul **FIFA 07** a fost câștigat de Alin Tudor Mutu din București.

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Mihail Sorin Dobre din Brăteuști, Ilfov.

Banii necesari achiziționării jocului **The Sims 2** pentru PlayStation 2 îi vor fi returnați lui Danei Chenic din București.

Un **tricou cu Hitman: Blood Money** a fost câștigat de Marian Matei din Calafat, Dolj.

Câte două **postere cu jocurile El Matador și The Da Vinci Code** au fost câștigate de Daniel Nicula din Sibiu și de Diana Elena Crăciun din Băicoi.

Ca de obicei, câștigătorii vor fi anunțați și pe site-ul www.gameshop.ro, la rubrica „Rezultate concurs”.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Nu uitați: „Merită să joci originale!” și să citești LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

UWE BOLL NU SE LASĂ

După ce i-a cațit pe toți „incultii” care au îndrăznit să-i critice operele de artă, dar au avut și demnitatea de a se prezenta în ringul de box, Uwe Boll este lovit din nou de inspirația divină și atacă Oscarurile. Probabil stimulată de succesul răsunător avut de filmul BloodRayne, clasat pe locul 42 în topul celor mai proaste filme (spre deosebire de Alone in the Dark pe 38 sau House of the Dead pe 32), regizorul/pugilist s-a gândit că o continuare ar putea sări peste bariera psihologică a locului 50. Dacă Michelle Rodriguez, Ben Kingsley și Michael Madsen s-au dat morți din prima parte (au simțit ei un miros de sequel), șanse de revedere avem doar pentru Kristanna Loken și nu cred că o să-l refuze pe Uwe. Poate după BloodRayne 2 va încerca



ceva și cu Big Brain Academy, un thriller psihologic, sau FIFA 08, povestea unui aut care a schimbat soarta planetei.

ACTIVISION SE DĂ PE STEAM

Alte patru titluri se alătură familiei Steam, fiind astfel mai aproape de gamerii din întreaga lume. În urma unui acord între Activision și



Valve Software, Call of Duty, COD 2, COD United Offensive și Gun mai sunt despărțite de noi doar de un card de credit și de o conexiune bună la internet. Pasul către Steam a mai fost făcut în ultima vreme și de Defcon, Advent Rising și Psychonauts,

toate trei fiind disponibile în schimbul a 20 de dolari.



SE VOR LANSA

1. Need For Speed: Carbon
2. Neverwinter Nights 2
3. Medieval 2: Total War
4. RACE - The Official WTCC Game
5. Sam & Max: Season 1 - Culture Shock
6. Warhammer: Mark of Chaos
7. Eragon
8. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
9. Phantasy Star Universe
10. SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab

Electronic Arts

Atari

Sega Of Europe

Eidos

GameTap

Deep Silver

Vivendi Universal Games

Ubisoft

Sega Of Europe

THQ

NOIEMBRIE 2006

SE DANSEAZĂ LA GRĂMADĂ

Literele MMO sunt continuate în tot mai multe variante. Acclaim a decis să pună la sfârșit literele DG și să ne ofere un Dancing Game care se va numi simplu Dance!. Level Up-ul din acest MMO va aduce personajelor mai multă dezinvoltură și tot mai multe mișcări noi care vor putea fi folosite în PvP-urile disputate sub forma unor „battle”-uri. Coloana sonoră va fi chiar muzica difuzată în viața de zi cu zi (REALĂ, să fiu mai bine înțeles) pe posturile radio și TV. Jocul va fi gratuit, finanțarea fiind asigurată de publicitatea in-game și de comercializarea diferitelor item-uri. Sunt curios ce o să facă adminii când o să găsească tot mai multe personaje(cu IP-uri de RO) strânse în cercuri și care bat din palme sau pocnesc din degete, puțin aplecate în față, respectiv pe spate, în timp ce PvP-uri izbucnesc la fiecare trei secunde.

THE SWORD OF A THOUSAND TRUTHS

Cei care au văzut primul episod din South Park lansat în această toamnă, „Make Love, Not Warcraft”, știu deja despre ce este vorba. Este sabia fără de care viața nu ar mai fi existat... în World of Warcraft. Ei bine, se pare că jucătorii de WoW vor putea să pună și ei mâna pe Sabia celor o mie de adevăruri, pentru că de acum acest item va fi prezent și în joc odată cu lansarea Burning Crusade. Detalii în imaginea alăturată.



WINDOWS VISTA DE UNICĂ FOLOSINȚĂ

Microsoft a făcut niște modificări mici în Eula, care se pare că vor afecta modul în care userii vor putea folosi acest sistem de operare. Cea mai „incomodă” dintre acestea spune cam așa:

“The first user of the software may reassign the license to another device one time. If you reassign the license, that other device becomes the ‘licensed device.’”

Cu alte cuvinte, dacă schimbați în mod major configurația hardware a sistemului, adică placa de bază în principiu, veți fi puși în situația de a cumpăra o nouă licență. Practic, a fi în posesia unei licențe de Windows Vista nu va mai însemna că o aveți pe viață... ci doar până la următorul upgrade.

SE LUCREAZĂ LA URMĂTORUL XBOX

Oameni mai harnici decât cei de la Microsoft mai rar găsești. În timp ce se bucură de succesul Xbox 360, lucrează la convertirea Japoniei și se pregătesc de lupta cu Wii și PS3, mai au timp să se gândească și la urmașul lui 360. Nu sunt vorbe în vânt, ci destăinuirile lui Chris Lewis, vicepreședinte Microsoft Europa, care și-a deschis sufletul într-un interviu acordat site-ului Kikizo.com. Așadar, următoarea cutie X se află deja în stadiul de documentare/proiectare și probabil intenția este de a fi din nou prima pe piață. Pun pariu că și Sony lucrează la PS4 și PS5, de aici și amânările.



AGENȚIA REUTERS ARE SUCURSALĂ ÎN SECOND LIFE

Pentru necunosători, Second Life este o lume 3D creată pentru a-i găzdui pe toți cei care nu găsesc motive să-și mai continue viața în cea reală sau pentru cei care pur și simplu își mai doresc o viață. Această lume permite toate genurile de activități din lumea reală, plecând de la casă, familie, copii și până la a merge zilnic la serviciu și a câștiga bani. Există

deja o comunitate destul de mare care și-a „schimbat” viața, lucru care a început să atragă atenția lumii. Astfel, celebra agenție de presă Reuters și-a deschis de curând un birou virtual în acest „joc” unde lumea va putea să citească știri și reportaje atât din lumea reală, cât și din joc, pe un imens ecran cu funcție de web-browser. Sunt sigur că în viitor și alte companii cu profiluri similare vor intra în această lume virtuală, lucru care va atrage probabil și mai mulți utilizatori. Sunt curios acum, care este mai nociv, World of Warcraft sau Second Life?!



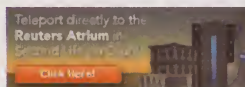
SECOND LIFE LINKS: CHAT: SECOND LIFE: TO BEGIN SELLING REAL NAMES

SECOND LIFE NEWS

Virtual economy tax 'would be a mistake' - US Rep

Wed Oct 18, 2006 2:10am PDT

The head of a U.S. congressional committee thinks it "would be a mistake" if the Internal Revenue Service introduced regulations to tax virtual economies such as Second Life and World of Warcraft.



CHARTS

London Dollar vs US Dollar

NOUL E3

Entertainment Software Association a făcut în fine anunțul privind modalitatea în care se va desfășura E3-ul anul viitor. E3 Media and Business Summit 2007 va avea loc în perioada 11-13 iulie

2007 în Santa Monica, CA, și va fi alcătuit mai ales din întâlniri și conferințe care se vor desfășura într-un cadru restrâns, ca de exemplu sălile de meeting ale hotelurilor sau chiar în birouri. Cu alte cuvinte, la revedere standuri și demo-uri pentru toată lumea. E3-ul va fi răspândit pe o distanță destul de mare, în diferite locații care vor fi legate între ele prin curse periodice de microbuze. De asemenea, câteva săli de expoziție vor găzdui de exemplu Into the Pixel, expoziția de artwork-uri specifică E3-ului. Scopul E3 va fi de fapt stabilirea de relații atât cu presa, cât și între producători, cu alte cuvinte aproape un eveniment exclusiv business-to-business.

COLOANA SONORĂ TONY HAWK'S PROJECT 8

Activision a dezvăluit soundtrack-ul jocului Tony Hawk's Project 8, iar motivul pentru care transmitem mai departe informația este că lista cu cele 56 de piese este cu adevărat impresionantă. Iată mai jos 10 exemple din selecția care ne va plimba prin hip-hop, rock și punk:

- ▶ Bad Religion – „Social Suicide”
- ▶ Damian Marley – „Move”
- ▶ Gnarlz Barkley – „Gone Daddy Gone”
- ▶ Hieroglyphics – „At the Helm”
- ▶ Nine Inch Nails – „Getting Smaller”
- ▶ The Ramones – „I Wanna Live”
- ▶ Slayer – „Angel of Death”
- ▶ Sonic Youth – „Nic Fit”



- ▶ Kool and the Gang – „Summer Madness”
- ▶ The Cure – „Plastic Passion”

Tony Hawk's Project 8 va fi lansat în data de 7 noiembrie și este disponibil pe Xbox 360, Xbox, PlayStation 2, PSP și la un moment dat și pe PS3.



SE DĂ EA DIN NOU LA UBISOFT?

După ce acum doi ani Electronic Arts a cumpărat 20% din acțiunile Ubisoft, mișcare ce a tulburat rău apele din industrie (pană și guvernul francez a luat poziție), iată că subiectul unei preluări a companiei franceze de către EA este din nou în prim plan. Alain Corre, director executiv Ubisoft EMEA, este de părere că o eventuală „înghițire” a companiei sale ar dauna mult creativității studiourilor, care au dovedit că se pot descurca foarte bine și în formula actuală. Discuția a fost reapinsă după ce Ubisoft și-a manifestat dorința de a fi un jucător important pe piața sportivă și de RPG-uri pentru next-gen.



ADIO DICE CANADA, BUNĂ REDJADE

În timp ce EA închide studiouri în stânga și în dreapta, „amărății” lăsați pe drumuri își văd în continuare de viață și pun bazele unor companii noi. Exemplul de față ne prezintă noua casă de producție RedJade înființată de demisiile de la DICE Canada, parte a Digital Illusions CE (seria Battlefield), căreia moșierul EA i-a închis porțile și PC-urile. Este totuși greu de înțeles această strategie prin care cineva cumpără o companie

DICE

DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT

AN EA COMPANY

și o închide, în timp ce bunul cel mai de preț, resursele umane, sunt libere să o ia de la capăt sub alt nume. La cât de repede circulă vorba prin fibra optică, toată lumea află că de fapt DICE Canada nu s-a închis, ci doar se numește RedJade de acum înainte. Momentan, intențiile acestora sunt de a oferi servicii de „art creation” pentru PC și consolele next gen. Noi le urăm multă baftă și așteptăm motive de laudă. Trebuie spus că și anul trecut s-a mai pierdut o

RED JADE

bucătică din DICE, un studio din New York, care s-a refăcut rapid sub aripa THQ.



componente IT/electronice/foto-video.
livrare la usa ta. pana seara tarziu.

mediadot.ro

TU FACI JOCURILE

5000 €

După nouă luni de zile de la anunțarea concursului, prima ediție „Tu Faci Jocurile” a luat sfârșit. La finele lunii septembrie a avut loc prezentarea proiectelor și a fost desemnat câștigătorul celor 5000 de euro puși la bătaie. Prin regulamentul concursului, la secțiunea „Alte detalii” v-am promis că vă vom ține la curent cu progresul fiecărui proiect. Din păcate, echipele și-au ținut proiectele departe de ochii noștri și prin urmare nici noi nu am putut să vă povestim prea multe despre evoluția concursului. Majoritatea jocurilor au ajuns la noi cu puțin timp înainte de închiderea înscrierilor, ba chiar am primit un e-mail în care eram rugat să specific o oră exactă. Fiind prima ediție, am avut și noi oarece

luat, fapt ce spune multe despre valoarea proiectelor.

Ce am vrut noi să facem

Scopul acestui concurs a fost să oferim un premiu destul de tentant încât să vă punem la muncă și să faceți pasul cel mare de la vorbe la fapte. De asemenea, am dorit să luăm pulsul pieței autohtone și să ne facem o imagine despre nivelul la care se află game development-ul românesc. Nu în ultimul rând, am avut ca scop să punem față în față producătorii independenți din România,



care astfel au avut ocazia să facă schimb de idei și experiență și, de ce nu, să pună bazele unor colaborări. Chiar ne gândeam în timpul prezentărilor de la Romexpo că, din cele 18 echipe în primul an, o concentrare de forțe ar putea avea ca rezultat trei, patru echipe foarte bune.

variante îmbunătățite față de cele care au fost folosite la momentul jurizării.

Câștigătorul primei ediții „Tu Faci Jocurile” a fost desemnat jocul Heresy War (demo pe CD/DVD), produs de echipa Dreambuilders Studios, iar două mențiuni au primit jocurile Galactic Dream - Rage of War, producător Evolution Vault și RIFT, producător Gosu Team. În procesul de jurizare am folosit toate criteriile aplicate și jocurilor care fac subiectul review-urilor din paginile revistei și am disecat mărunt fiecare detaliu. După cum am spus, nu a fost o decizie ușoară, însă trebuie menționat că mai multe proiecte au potențialul de a deveni jocuri bune și foarte bune, dacă echipele din spatele lor vor continua munca la ele și chiar ar fi păcat să nu o facă.

La final, felicităm toate echipele înscrise în acest concurs, apreciem efortul depus și, nu în ultimul rând, vă mulțumim pentru prezența la evenimentul de la Romexpo. Putem de asemenea să vă anunțăm că în luna ianuarie va începe a doua ediție „Tu Faci Jocurile” și în curând vă vom prezenta mai multe detalii. This will give you a head start.

■ Rzarectha

Dire Desire
Star Ventures
Planetary War Chronicles : Ressurrection
RIFT
Cars Underground
Rhea Project
Under Siege
Heresy War
Minesweeper 3D
Lost Heroes of Khalazar
Supremacy Errands
Phoenix Rising
ETERNAL - The Legacy
Români în spațiu
Chata: Journey to the Unknown
ENRAGED
Twin Death
Galactic Dream - Rage of War

Gimpy Snail Games
Randombyte
NeoGraphics
GOSU TEAM
Racks
Tractor Media
Under Siege
Dreambuilders Studios
N/A
Capitol Games
Evil Works
Esotheria
7thFACTOR Entertainment
2 Bad Design (demo pe CD/DVD)
VD-Games
Drakera software
The gogz
Evolution Vault

emoții pentru că în spatele numelor înscrise în concurs putea fi orice. Sincer, așteptările ne-au fost depășite, iar câștigătorul acestei ediții merită pe deplin premiul câștigat. Asta nu înseamnă că nu am avut o decizie grea de

Finala de la Romexpo a avut loc în spiritul fair-play-ului, cum era de așteptat, și fiecare prezentare a fost răsplătită cu aplauze. Jocurile au fost prezentate chiar de producătorii lor, mulți dintre ei pregătind



WCG 2006



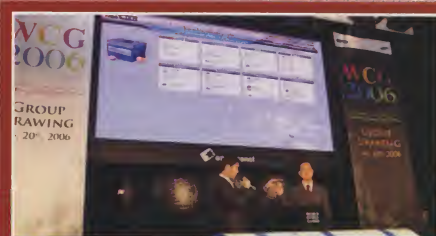
WORLD CYBER GAMES

FINALA NAȚIONALĂ ... la final

În spațiul care a găzduit prezentarea finaliștilor competiției Tu Faci Jocurile și creațiile lor, s-au desfășurat, de fapt și de drept, finalele naționale World Cyber Games 2006, la ora actuală cea mai mare competiție de jocuri electronice din lume, complexul expozițional Romexpo din București redevenind cu această ocazie locul de desfășurare al ostilităților, după ce, anul trecut, PGL, organizatorul competiției, a ales internet cafe-ul Forte Games din Constanța. Câștigătorii naționalelor urmau, așadar, să reprezinte apoi țara noastră la finala mondială organizată pe circuitul de la Monza, Italia. Când citești aceste rânduri, aceasta și-a desemnat deja premianții.

Odată infiltrați în pavilionul 2 am fost întâmpinați de câteva zeci de perechi de pupile dilatate, ce zumăiau în jurul a trei pânze de proiecție mari și late, fiecare dintre ele găzduind partidele importante ale competiției. Undeva în spate însă, liniște. Separați de public, participanții la finalele de Counter-Strike 1.6, FIFA 06 și Need for Speed Most Wanted, jocuri oficiale ale WCG, își vedeau cuminiți de ale lor... Nu de alta, dar la cea mai mică scăpare venea câte un nene și îi trăgea de urechi - liniște și disciplină! Atenția ne-a fost atrasă, la un moment dat, de câteva grupuri de fete care-și administrau gloanțe la

CS. Cu această ocazie am aflat că PGL a organizat special „păruiala” în rețea pentru a demonstra că „uite, și fetele știu!”. Și știu mai bine decât mine, dar la UT pun pariu că le fac, mi-am spus în timp ce le făceam cu mâna și mă apropiam de finaliștii care contau pentru Monza. Surprinzător, -Eq-, echipa de CS 1.6 pe care am văzut-o câștigând la Constanța cu ocazia WGT-ului, a plecat în cele din urmă acasă. Și nu de pe locul doi, majoritatea așteptând o finală disputată între ei și „bătrânii” cântărești ai TeG-ului, ci taman de pe locul trei. Smiorcăielile, urletele de bucurie și țipetele de deznădejde cu care m-au obișnuit meciurile de CS n-au lipsit nici de această dată, dar într-o măsură mai mică, datorită organizatorilor, care îi atenționau imediat, amenințând cu penalizări. Într-un final, TeG a reușit să ocupe poziția întâi, asigurându-și un loc pe circuitul de la Monza. La FIFA 06 situația a stat puțin altfel, schimburile de mingi desfășurându-se într-o liniște aproape mormântală, cu scurte înjurături scăpate printre dinți de frica lui „nenea ăla” care stătea cu ochii pe jucători. Calificați pentru Monza au fost ovvy și yzw42 (cine știe cunoaște). La NFS Most Wanted, nicio surpriză, ROEDxEonVVK reușind să-și trimită primul bolidul dincolo de linia de sosire, fără prea mari emoții. Au existat voci care susțineau,



Între timp, s-au extras și grupele în care românii noștri se pregăteau să activeze la Monza, care sună cam așa:

Grupa C, Counter-Strike 1.6:

1. CuBe_eS (Italia)
2. Simplex (Macedonia)
3. Hacker.PK (Coreea)
4. Meetyourmakers (Norvegia)
5. DigitalMind (Olanda)
6. TeG (România)

Grupele F, respectiv K, FIFA 06:

Grupa F:

1. [LnX]bbb (Bulgaria)
2. guayogol_gt (Guatemala)
3. ovvy (România)
4. zozz0-UDF (Vietnam)

Grupa K:

1. [RvK] (Olanda)
2. absence_ecuador (Ecuador)
3. STARYORI (China)
4. tieulyfifa (Vietnam)
5. yzw42 (România)

Grupa A, Need for Speed: Most Wanted:

1. absence_egypt (Egipt)
2. Arrayate(Spania)
3. Mistik (Ucraina)
4. razer (Italia)
5. ROEDxEonVVK (România)

sus și tare, că setul de cauciucuri pe care le-a folosit ar fi fost neomologate, dar am preferat să-l credem pe cuvânt. ROEDxEonVVK merge mai departe. Felicitări tuturor, inclusiv organizatorilor care s-au achitat cu brio de sarcină, și succes mai departe.

■ KIMO



MAGIC

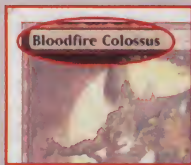
The Gathering

Anatomia unei cărți

După ce am văzut data trecută cam ce este și ce își propune MTG-ul, luna aceasta vom încerca să învățăm să citim și să înțelegem tot ceea ce este tipărit pe o carte de Magic. Cât de multe informații putem obține doar citind o carte de MTG? Toată informația de care avem nevoie ca să câștigăm un joc. Sigur, e nevoie să cunoaștem regulile ca să putem exploata la maximum fiecare avantaj sau slăbiciune a unei cărți, dar mai întâi trebuie să știm s-o citim. Să luăm un exemplu – Bloodfire Colossus.

NUMELE

cărții e tipărit în stânga sus. Numele e probabil cea mai importantă componentă a unei cărți, fie și numai pentru faptul că are o contribuție uriașă la atmosfera jocului. Denumirile cu rezonanțe mistice sau fantastice fac ca Magic să fie un joc care stimulează imaginația și fantezia jucătorilor și, în același timp, dau originalitate și unicitate fiecărei cărți.



COSTUL

este tipărit în dreapta sus și reprezintă cantitatea de mana pe care jucătorul trebuie să o aibă pe masă pentru a putea juca respectiva carte. Faptul că pe lângă cele două simboluri pentru mana roșie (care indică faptul că avem nevoie de două mana roșie) apare și cifra 6 într-un cerculeț gri, înseamnă că acei șase mana pot fi plătiți cu mana de orice culoare. Și pentru că tot suntem aici, să amintim și noțiunea de cost convertit de mana (CMC). CMC-ul este de fapt suma tuturor punctelor de mana din costul unei cărți, indiferent de culoarea lor. Bloodfire Colossus costă 6 mana generică și 2 roșie, deci CMC-ul acestei cărți este 8.



cărți din MTG (land-uri, creat-uri, enchantment-uri, artefacte, instants și sorceries). Trebuie precizat că în cazul unei creaturi va mai fi tipărit și unul sau mai multe subtipuri (Goblin, Angel, Dragon, Elf ș.a.m.d.). Acest aspect este important deoarece există cărți care produc efecte asupra unui anumit subtip de creaturi, de pildă „toți Goblinii care atacă nu pot fi blocați”.



SIMBOLUL EDIȚIEI

este tipărit tot la mijloc, în dreapta, și indică din ce set face parte cartea respectivă, precum și gradul ei de raritate. Un simbol negru semnifică faptul că respectiva carte este una comună, un simbol argintiu indică faptul că privim o carte necomună, iar auriul arată că avem de-a face cu o carte rară.

Sub această linie pe care sunt tipărite tipul și ediția cărții avem o casetă cu text. Aici sunt tipărite abilitățile cărții respective (dacă are – există și cărți care nu au abilități, mai



ales creaturi, în sensul că ele nu produc nici un alt efect în afară de acela că jucătorul care le controlează poate ataca cu ele) și așa-numitul flavour text. Flavour textul e tipărit cu litere înclinate în caseta cu text și reprezintă fie frânturi din povestea setului respectiv, de natură să contribuie la atmosfera jocului, fie fragmente umoristice sau jocuri de cuvinte.

Sub caseta cu text apar și alte informații – numele artistului care a realizat artwork-ul, numărul cărții respective în setul din care face parte. În cazul creaturilor, în dreapta jos mai apare o casetă în care sunt trecute puterea și rezistența creaturii respective. Primul număr (6, în exemplul nostru) arată cât damage poate da creatura respectivă jucătorului advers sau unei alte creaturi. Cel de-al doilea număr arată cât damage poate lua creatura respectivă înainte să fie distrusă. La începutul fiecărei ture, creatura se vindecă, deci pentru distrugerea ei e necesar, în acest exemplu, să primească 6 damage în aceeași tură.

În speranța că am reușit să mă fac înțeles, reiterez invitația adresată bucureștenilor de a se alătura comunității noastre, dar, de data aceasta, locul de întâlnire este clubul Expirat (str. Brezoianu nr.4). Pentru mai multe detalii asupra celor discutate azi, vizitați www.magicthegathering.com și www.omniludis.ro.

■ Alexandru POTLOG

Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK — NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

fiberlink

Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s** în internet.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** – viteze de **40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefonie fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului www.linkmania.ro.
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM
5
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE
3
LUNI

INFORMAȚII CLIENTI
031 400 4600

internet cu
viteza luminii

rds.LINK
www.rdslink.ro

Focul nu se poate opri cu foc.

Toată faza e să te țină bateriile.

A definit frica, acum o reinventează

ALONE IN THE DARK™

Near Death Investigation

Fac parte din cei care consideră jocul Alone in the Dark întemeietorul genului survival horror, implicit și din cei încântați de planul celor de la Atari de a readuce această serie între numele de bază ale genului. Puțin zdruncinată de eșecul înregistrat în 2001 de Alone in the Dark: The New Nightmare și aflată la mulți ani distanță de perioada de glorie, seria AitD se va întoarce în 2007 cu intenția declarată de a fi un joc reprezentativ pentru era next-gen și intenția nedeclarată de a fi printre primele astfel de titluri.

Mister în Central Park

În Alone in the Dark: Near Death Investigation ne vom reîntâlni cu detectivul particular Edward Carnby, de data aceasta fiind pus în fața celui mai important mister din cariera lui. Dacă până acum s-a ocupat cu sinucideri sau misterioase dispariții de persoane, acum va trebui să dea de cap unei apariții mai mult decât bizare. Mai exact, dorișta lui va fi să-și explice ce caută în Central Park din New York la ora unu noaptea și mai ales în 2006, la 80 de ani de la moartea sa. Probabil și cine este acest George Bush, loved by few, hated by

many. Aceste întrebări îl vor trimite după unul dintre cele mai căutate răspunsuri pe net și în ceștile de cafea, ce se întâmplă cu noi după ce murim. Alone in the Dark este genul de joc în care scenariul are un rol esențial, iar jucătorul trebuie implicat total în desfășurarea evenimentelor. Cheia succesului este ca noi să devenim Edward Carnby, iar toate trăirile lui să ne fie transmise cât mai exact. O altă metodă folosită de producători pentru acest gen este de a găsi/prelua și eventual complica teme, pe cât mai mult posibil învăluite în mister. Cu siguranță că vom întâlni simboluri care ne vor trimite la alte simboluri, care la rândul lor vor fi indicii spre teorii și superstiții. O parte își vor găsi „explicația” în deznodământul jocului, restul vor fi doar unelte pentru imaginația noastră, care va dezvolta și mai mult scenariul. Să lași unele părți la imaginația jucătorului este o găselniță formidabilă atâta timp cât finalul îi aduce și concretul de care are nevoie. Alegerea locației nu s-a făcut la întâmplare, producătorii explicând că New York-ul, prin diversitatea lui etnică și culturală, le oferă posibilitatea unor abordări mai complexe ale noțiunii de moarte.

V-am luat
prea
scurt?

Alone in the Dark - The Movie

Alone in the Dark nu a scăpat de o ecranizare pusă la cale în 2005 de Uwe Boll, care a „reușit” să recupereze 3 milioane de dolari, din totalul de 20 prevăzute în bugetul filmului. Cu Christian Slater în rolul lui Edward Carnby, filmul a primit și două premii Zmeura de Aur pentru „Cel mai slab rol feminin” – Tara Reid și „Cel mai slab regizor” – al nostru Uwe Boll. Mai există un film cu același nume, apărut în 1982, care nu este atât de „neînțeles” ca cel de anul trecut, dar cu care jocurile din seria „Alone in the Dark” nu au legătură.



În trecut, jocul a oscilat între abordări mai mult sau mai puțin orientate spre action, cazul de față fiind unul în care se va pune accentul pe partea de action oarecum în defavoarea perioadelor de explorare și a puzle-urilor. Această decizie vine și ca urmare a faptului că cei de la Eden au fost foarte impresionați de Resident Evil 4, după cum chiar ei au declarat. Eu unul aș fi preferat o pondere cât mai mică a action-ului în acest joc, însă sunt convins că și rețeta aceasta va fi una reușită. Prea multe detalii nu s-au făcut

Viză de flotant are careva?



publice, producătorii rezumându-se la a mai oferi câte o informație izolată. Astfel am mai aflat că inventarul va fi la purtător, mai precis chiar în pelerina lui Carnby, atât tehnic, cât și vizual.

Tu Faci Filmele

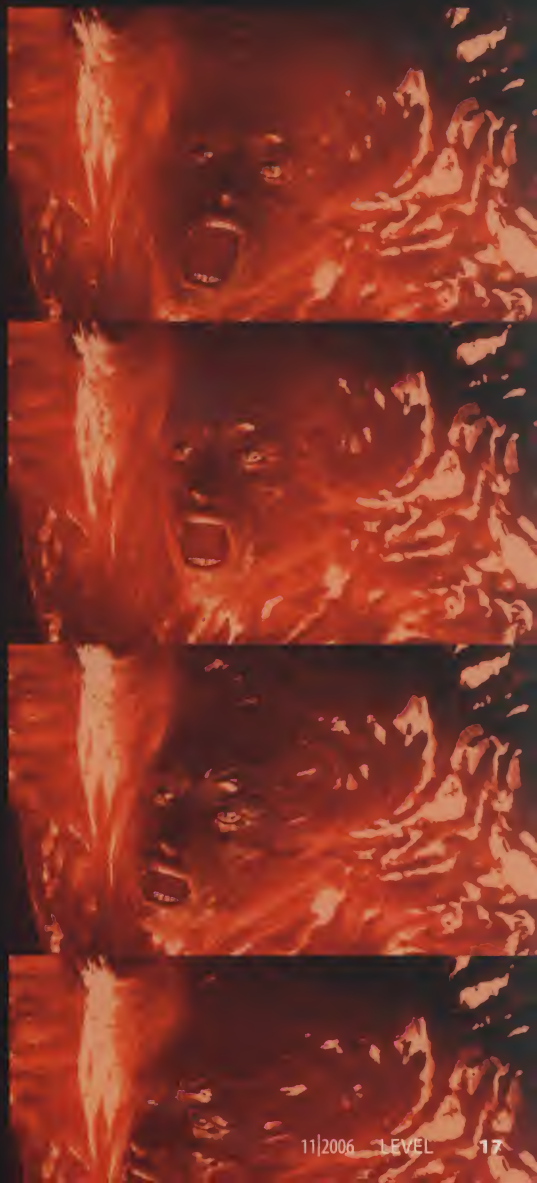
Nu!, nu întrerup acest preview pentru a anunța un nou concurs, ci doar pentru a vă prezenta felul în care Atari și Eden Studios au gândit structura jocului. Da, dragii mei, vorbim de încă o aderare la sistemul episoadelor pe care eu nu îl agreez de niciun fel. Este clar că un calcul a fost făcut de cei de la Atari și cifrele frumos le-au zâmbit, însă după cum explica și Mitza în încheierea review-ului de Half-Life 2: Episode One, aștia ne cam *aburește*. Despre Alone in the Dark știm că fiecare episod va avea aproximativ 40 de minute și că pachetul inițial ne va oferi primul sezon. Nici nu iau în considerare zvonul cu trei episoade în pachetul inițial (aș fi primul la spart geamuri la Atari) și tot nu-mi sună bine faza cu sezoane și episoade. Mai lipsesc momentele publicitare și tendințele telenovelistice. Parcă și văd finalul unui episod care aruncă în aer toate teoriile din primele șase: No era el monstruo, el era su padre!!! Pe lângă amenințarea unui preț peste medie pentru toată povestea, alte inconveniente umbresc viitorul jocului în ochii gamerilor. Există riscul ca odată ieșit din pielea lui Edward Carnby să nu mai simți un interes prea mare față de cauza omului. Vor mai fi și alte jocuri ce îți intră sub piele și pe hard și mai ai și cel puțin un personaj de păstorit printr-un MMO. La urma urmei, nu afli nimic nici despre piatra filozofală (ce să nu-ți fi spus Potter Harry) și nici despre nemurirea sufletului (aici e discutabil). Totuși, dacă atmosfera acestui joc va ieși după cum se anticipează, probabil vom trece și peste aceste neplăceri.

Ultimele ingrediente

Alone in the Dark este trecut prin toate efectele de ultimă generație și acest lucru are ca rezultat atât o grafică superbă, cât și, mai departe, o atmosferă care contribuie și ea la identificarea jucătorului cu personajul principal. Frânturi de lumină care scapă printre frunzele copacilor în mijlocul unui parc întunecat sau prin crăpăturile unor camere pline de igrasie, susținute de sunete sinistre și umbre care apar și dispar inexplicabil. Singurul lucru de care mai avem nevoie este să fim Alone in the Dark.

■ Rzarectha

- ▶ **Producător:** Eden Studios
- ▶ **Distribuitor:** Atari
- ▶ **ON-LINE:** www.atari.com/aloneinthedark/
- ▶ **Data lansării:** 1 martie 2007



COMMAND CONQUER™

TIBERIUM WARS

GDI-ul corporatist contra NOD-ului gordian

Command & Conquer... Command & Conquer... Command & Conquer... COMMAND & CONQUER! Nu mă pot sătura de aceste trei cuvinte. Pentru mine au ajuns să aibă aceeași valoare ca lacta alea est! pentru un istoric care și-a dedicat viața studiului Romei Antice. De prea mult timp mă delectez cu titlurile care s-au perindat sub acest nume și de fiecare dată nu m-am putut abține să nu spun: Țsta parcă a fost cel mai bun! Degeaba au mai apărut altele care m-au pus un moment pe gânduri, tot seria C&C este cea mai bună. Ca de obicei, sunt și cei care sunt împotriva, susținând un alt joc, ca Medieval, Shogun sau chiar Warcraft. Sunt perfect de acord cu ei. Pentru ei acele strategii sunt cele mai bune, pentru mine sunt cele care încep cu Command & Conquer. De ce oare a fost să fie așa nu pot spune, căci deși eu sunt un fel de RPGist declarat, căruia un univers fantastic cu magie și gnomi și trolli i s-ar potrivi mult mai bine, mă simt atras de această lume mecanizată.

Ceea ce stă în spatele acestui joc este de-a dreptul fantastic. Modul în care povestea se conturează este fenomenal și pot spune cu mâna pe inimă că cei care vor juca jocul fără a citi înainte cele spuse de producători despre cum decurge totul nu vor înțelege farmecul acestuia.

Despre ei și ei

În paragraful de mai sus vă spuneam ce înseamnă povestea din spatele jocului. Aici voi încerca să detaliez pentru a putea să înțelegeți ceea ce se întâmplă. Evoluția logică a jocului și a facțiunilor implicate în conflict ar fi ca fiecare dintre ele să devină din ce în ce mai tehnologizate, cu arme și strategii noi. Dar nu este așa. Ba dimpotrivă. Involuează. Farmecul jocurilor anterioare a fost dat în mare parte de prezența mech-urilor de luptă. Acei giganti roboți de luptă aveau un cuvânt puternic de spus pentru a hotărî sorții

de izbândă într-un conflict. Ei bine, de data aceasta ei vor dispărea aproape complet. La prima vedere, acest lucru vă îndispune și vă întrebați de ce. Răspunsul la această întrebare vine de la producători sub formă de poveste, pe care nu o veți afla în joc, ci doar de pe site-ul oficial, sub formă de comunicate de presă venite de la oficialități in-game. GDI crede că amenințarea venită din partea NOD-ului este complet depășită și nimic nu-l mai poate

atinge. De aceea, fabricile de producție sunt închise, oamenii dați afară și personalități marcante ale războiului de abia terminat sunt lăsate la vatră fără niciun motiv. Lumea se răscoală, dar nu pune la cale mineriade deoarece sunt oameni civilizați cărora praful de cărbune nu li s-a depus în straturi pe creier. Toate resursele se îndreaptă asupra spațiului, baze aflate pe orbită împânzesc bolta cerească, încercând să controleze furtunile ionice și să oprească invazia tiberiumului prin operații fine cu lasere puternice de mare precizie.

Dar iată că din deșert apare din nou amenințător Kane, care într-o noapte detonează o bombă gigantică în mijlocul unei zone puternic populate de GDI. Războiul se dezlănțuie. Tehnologia GDI-ului, furată și adusă la perfecțiune de NOD, este folosită împotriva lor. Mech-urile despre care s-a crezut că sunt dispărute apar de partea



- ▶ **Producător:** Electronic Arts
- ▶ **Distribuitor:** Electronic Arts
- ▶ **ON-LINE:** www.ea.com/commandandconquer
- ▶ **Data lansării:** 2007

cealaltă a baricadei, mai puternice ca niciodată. Armatele GDI, destabilizate și cu arme demodate, sunt nevoite să se apere cum pot. În final, o minte luminată vine cu ideea strălucită de a folosi acel sofisticat sistem de sateliți chirurgicali împotriva cotropitorilor și balanța se echilibrează. Primitivii primesc ajutorul zeilor din ceruri. Valuri de lumină ucigătoare se varsă asupra armatelor sofisticate și furtuni ionice mătură în câteva secunde mii de tone de metal ce se aruncau asupra celor care se apărau cu echivalentul unor scuturi din piele. Vechile mech-uri sunt scoase la lumină și eroi uitați la naftalină intră în scenă și mobilizează oamenii să ia parte la lupta împotriva oamenilor neoameni prin purtare. Haos... Anarhie...

Welcome back, Commander

Pe parcursul a treizeci de misiuni, totul se desfășoară într-un ritm rapid, intercalat de cutscene-uri fulminante. Filmele pe care cei de la EA le lasă să le curgă printre degete te aruncă într-o atmosferă din care nu ieși decât cu greu. Totul pare atât de real încât nu îți vine să crezi că totul este un joc și nu se întâmplă aievea. EA nu a făcut nici de data aceasta limitări de buget și a angajat actori mari care să își împrumute fețele și vocile pentru a putea crea o lume credibilă. Un singur nume voi pomeni: Michael Ironside.

Despre modul în care jocul arată nu se poate spune mare lucru. Imaginile alăturate acestui articol vor vorbi de la sine. Stau acum și recitesc ceea ce am scris și îmi dau seama că totul sună ca un review și nu ca un preview amărât făcut din bucăți de informații strânse de pe ici pe colo. Din ceea ce am citit despre el, parcă nici nu este nevoie să îl joci ca să îți dai seama că C&C 3 va fi un adevărat blockbuster. Cred că dacă acest joc mă va dezamăgi în momentul în care va apărea, nu voi mai scrie în viața mea un preview despre niciun joc.

■ Koniec



A dramatic, low-angle shot of a large, metallic, biomechanical figure (the Splicer) holding a young girl (Rosalind Walker) in its arms. The figure's face is a glowing, rectangular mask. The scene is set in a dark, industrial environment with a large, cracked glass pane in the background, through which a bright light source is visible. Water droplets are visible in the air, suggesting a wet or rainy environment. The overall tone is dark and atmospheric.

BioShock

... iar șocul ne va elibera

Am zis să nu
te-atingi de
țeava mea!



Întorcându-mă de la Leipzig, orașul în care s-a desfășurat expoziția Games Conference 2006, n-am încetat să mă gândesc la cât de impresionat am rămas de BioShock și de felul în care urmașul spiritual al lui Sistem Shock 2, cum îl numesc băieții de la Irrational, promite să ducă FPS-ul horror către noi culmi. Reprezentantul celor de la Irrational Games a

Ruptură

Anii '30 au marcat nașterea orașului subacvatic Rapture, o lume utopică creată de savanți visători, care au încercat astfel să scape mințile scilipitoare ale Pământului de mizeriile și viciile unei societăți

Tati, Tati! Eu
de ce nu pot
să mă dau în
leagăn?



unde nimeni nu le putea dicta cum să-și trăiască viața și departe de bombe atomice care amenințau viitorul omenirii la suprafață. Însă Rapture, asemenea oricărei grădini, n-a dus lipsa „buruienilor”, care în cele din urmă au sufocat-o, reușind s-o distrugă. Împreună cu ea a dispărut un vis imposibil.

Declinul a început, pare-se, odată cu descoperirea unei creaturi de dimensiuni celulare capabile să se regenereze, botezată Adam, care nu peste mult timp a dat naștere unei lupte crâncene pentru putere. Adevăratele motive din spatele idealurilor omului aflat la conducere aveau să iasă astfel încet la iveală, iar Rapture a fost aruncat, în cele din urmă, în brațele haosului. Mulți ani aveau să treacă de la cataclismul care s-a abătut asupra orașului, fără ca omenirea de la suprafață să afle de existența lui, și numai un eveniment neprevăzut i-a dat de gol prezența. A fost nevoie de un accident aviatic și de un supraviețuitor care și-a căutat scăparea îndreptându-se spre ceea ce a crezut că este un fel de far situat în mijlocul oceanului, dar care s-a dovedit a fi intrarea în marele oraș subacvatic.

Trădătorii, iar mi-au înfundat buda



încercat să-mi explice atunci, în timp ce stăteam cu ochii cășcați cât cepele în fața demonstrației la care am avut ocazia să iau parte în spatele ușilor închise, că ceea ce încearcă ei să realizeze de fapt cu BioShock este să ne ofere posibilitatea alegerii modului în care se vor desfășura evenimentele, evitând să ne închidă într-o lume statică. În schimb, vor crea iluzia unei lumi convingătoare, ce funcționează independent de jucător și în care orice obiect are un rol. Iar pentru că BioShock este, mai presus de orice, un joc horror, Irrational a ales să ne facă părul măciucă „sugrumându-ne” cu sentimentul izolării, al singurătății și al neprevăzutului, convingându-ne să reflectăm pe îndelete asupra unei întrebări care ne-a măcinat cel puțin o dată mințile. Putem, oare, coexista în pace, fără a apela la violență, ură și prejudecăți, dar mai ales, poate exista o astfel de lume? Băieții de la Irrational sunt siguri că undeva, un om a crezut că da... și a ales imposibilul.

umane aflate în declin. Savanți de renume, arhitecți și artiști vizionari deopotrivă s-au retras, așadar, în propria lor grădiniță a raiului,



O fi reușit el să scape cumva de inec, însă nu îi ia prea mult timp să constate cu groază că n-a făcut altceva decât să schimbe un rău cu altul și mai rău. De cum pătrunde în Rapture, este lovit de realitatea bolnavă ce domină o lume populată cu ființe umane deranjate la mansardă, transformate parțial în mutații de modificările genetice la care au fost supuse, oameni, care acum sunt orice altceva numai oameni nu, și un trecut înfricoșător, ce-și face simțită prezența prin intermediul înregistrărilor și țipetelor celor care au pierit sau au supraviețuit transformându-se în monștri. Atmosfera apăsătoare și iminența prăbușirii totale sunt accentuate și de degradarea care a cuprins întregul oraș inundat din toate direcțiile, apa fiind de fapt elementul esențial al jocului. În BioShock apa înseamnă izolare, să te trezești pe fundul oceanului și să realizezi îngrozit că șansele tale de supraviețuire s-au redus la un mare zero. Efectele produse de apă sunt atât de convingătoare, încât jucătorului nu-i va fi



Nu se pune!

consecință, reacționând violent la adresa intrusului. Este interesant să urmărești cum o fetiță se apropie de un cadavru, iar după o scurtă examinare a acestuia se întoarce spre protectorul ei exclamând fericită că a găsit

Adam, pentru ca apoi să asiste la procesul de recoltare a materialului genetic. Fetița își înfige unealta asemănătoare unei seringi uriașe în cadavru și extrage Adam, care în cazul de față se află într-o stare inertă, iar pentru a fi readus la viață trebuie reciclat

în propriul ei corp. Cum? Înghițind sângele cu sete, cu care ocazional se înecă, scuipând inevitabil o parte din lichidul roșiatic pe podea. Depinde numai de jucător dacă se va folosi de Surioare pentru a pune mâna pe Adam sau va alege cu totul alte metode. Mai târziu în joc, i se va oferi posibilitatea să devină el însuși protector al acestora, apelând

la modificări genetice, sau să-i facă pe Tăticii să creadă că este una dintre Surioare pentru a beneficia de protecția lor.

Irrational a botezat legăturile emoționale dintre NPC-uri și relațiile pe care acestea le stabilesc cu jucătorul Ecologie AI. În traducere liberă, asta înseamnă că fiecare personaj controlat de inteligența artificială a jocului are propriul lui scop, majoritatea acțiunilor pe care acesta le întreprinde nefiind scriptate. Prima clasă de AI din BioShock este reprezentată de Agresori, care se comportă asemenea unor bestii ce atacă tot ce mișcă, celelalte două fiind reprezentate de Protectori și Culegători, care alcătuiesc o echipă pe cîste. Producătorii s-au străduit din greu să creeze această relație de simbioză, asemănătoare cu cea dintre un frate și o soră, pentru a da senzația că cei doi au o existență reală în BioShock. Protectorii, mai ales, obișnuiesc să care cu ei o mulțime de resurse ce-i transformă adesea în ținte ale atacatorilor, conflictele dintre ei și Agresori fiind destul de dese. Jucătorul, la rândul lui, este și mai interesat de ele, deoarece va putea folosi bio-implanturi pe propria piele pentru a se adapta mai bine la mediu, dezvoltându-și



deloc greu să se identifice cu eroul jocului. Un alt aspect ce face din Rapture un oraș unic este originalitatea arhitecturii, care îmbină art deco-ul cu teme vizuale SF ale vremii pentru a-i crea jucătorului senzația unei interacțiuni reale cu mediul înconjurător, Irrational șocând prin contrastul creat între culorile cam vesele pentru un joc de groază și ororile care au pus stăpânire pe el.

Adam

Pentru a supraviețui, oamenii se folosesc de Adam, prețiosul material genetic necesar întreținerii bio-modificărilor ce-i mențin în viață. O mare parte dintre creaturile pe care le vom întâlni vor putea fi admirate văzându-și nestingherite de treabă, fără a ataca în vreun fel, decât în clipa în care se simt amenințate. Acțiunile AI-ului par extrem de naturale, un bun exemplu în acest sens reprezentându-l așa-zisii Tăticii, protectori modificați genetic ai Surioarelor, care părăsesc ascunzătorile numai pentru a căuta Adam. La cel mai mic semn de amenințare la adresa unei Surioare, Tăticul se va auto-sesiza și va acționa în



Nenea, imi dai Adam?

diverse abilități cum ar fi viteză mai mare de deplasare și altele.

Ah, cât pe ce să uit de sistemul de securitate, din care nu lipsesc turele automate, drone și camere de luat vederi. Irrational îi oferă jucătorului uneltele necesare interacțiunii cu paznicii mecanizați din Rapture, ce vor putea fi anihilați fie cu ajutorul armelor de foc, fie întorcându-i pe unii împotriva celorlalți. Înainte de toate însă, ar fi bine să observăm cu atenție relațiile din BioShock, pentru ca abia apoi să acționăm în consecință și să profităm de pe urma lor, declară producătorul. În BioShock, Adam este viață și monedă de schimb deopotrivă.

Revoluție

Până acum, BioShock a reușit să surprindă și să smulgă, cu fiecare nouă apariție a sa în prim plan, noi murmure de admirație. E prea devreme să-mi fac o idee concretă despre gameplay, însă demonstrația la care am avut ocazia să asist și pasiunea pe care Irrational o arată pentru ceea ce face m-au făcut să primesc cu încredere promisiunile celor care ne-au oferit Sistem Shock 2. Și cum celor de la EA, proprietarii licenței Sistem Shock, li se cam rupe de un eventual Sistem Shock 3, așteptați-vă să regăsiți în BioShock o mulțime de concepte ce-și au originea în Sistem Shock 2. Prin 2007.

■ KIMO



Uuuuh! Foooc...



Te scap de-o grijă,
nu de alta



Și-a băut viața...

- Producător Irrational Games
- Distribuitor 2K Games
- ON-LINE www.2kgames.com/bioshock/
- Data lansării cândva în 2007



CAESAR IV

Nimeni nu mai are timp să fabrice jocuri adevărate

Au trecut opt ani de la lansarea lui Caesar III și, între timp, s-au întâmplat foarte multe lucruri în gaming. Deși nostalgicii se opun, totuși se poate spune că nu numai engine-urile grafice au evoluat, ci și conceptele de joc. Unul dintre lucrurile cele mai interesante este faptul că dacă în trecut majoritatea builder-elor erau gândite în jurul umanității în general, acum ele se construiesc în jurul claselor sociale în particular. Toate builderele lansate anul acesta au în gând, așa cum este și normal, faptul că nu toți oamenii sunt la fel și au aceleași nevoi, ci se diferențiază în funcție de avere. Este o mare descoperire într-adevăr... La aceasta se mai adaugă simplificarea, pentru a prinde, din punct de vedere comercial, o clasă cât mai mare de gameri. Însă apar probleme foarte mari deoarece

jocurile de genul acesta sunt complexe, plecând încă de la idee. A avea grijă de nevoile populației într-un mod decent necesită nu numai un engine economic și social de background strălucit, ci și extrem de mult micro-management. Din acest punct de vedere, exceptând poate CityLife, genul acesta de jocuri involuează pentru a se adapta nivelului scăzut de cultură și inteligență al populației din țările dezvoltate. Altfel nu-mi pot explica...

Noi nu gândim

Faptul că industria jocurilor video a atins cote atât de comerciale duce invariabil la deturnarea atenției de la ceea ce înseamnă într-adevăr ideea de joc video. În opinia mea,



un joc video și mai ales un joc pentru PC este un software menit să te destindă, să-ți satisfacă atât nevoile legate de distracție, cât și pe cele legate de inteligență. Astfel, atunci când mă pun în fața calculatorului pentru a JUCA ceva, vreau să mă simt bine, să-mi iau gândul de la problemele zilnice, dar în același timp să-mi fie stimulat IQ-ul, care se odihnește în timpul monotoniei zilnice. Pe lângă asta, consider că jocurile trebuie să aibă și o funcție educativă, să îmi transmită informație într-o formă plăcută, pentru a-mi lărgi orizonturile. Deși pare surprinzător, chiar și un shooter poate face toate aceste lucruri, fără să ajungi să te obosești gândind. Însă în ultima vreme, cele mai multe jocuri sunt orientate spre obsesiile noastre, spre defectele noastre de caracter, care sunt exploatate în mod violent pentru a crea o nouă obsesie, cea a jucătorului pe calculator. Acest lucru duce invariabil la dependență și, evident, la câștiguri mai mari. Prin noile abordări, industria jocurilor a devenit un element nociv în dezvoltarea societății umane. Caesar IV este un model caracteristic pentru ceea ce am spus mai sus. Practic, dacă ar fi după mine, nici nu aș mai intra în amănunte. Aș defini Caesar IV din start ca un joc, pe care nu îl recomand nimănui.

Se observă și pășunile alpine



Damage Over Time

În primul rând, Caesar IV, care este un builder istoric, transformă istoria în nimic. Parcă întregul Imperiu Roman se grupează în jurul întreținerii orașelor, fără să aibă alte treburi. Parcă Roma era mai preocupată să trimită legiunile să concedieze un guvernator decât să le distribuie acolo unde erau necesare, la marginile Imperiului. Scoaterea din funcție se făcea mult mai ușor prin asasinat decât prin armatele care băteau la porțile orașului. Caesar IV pleacă în oricare dintre misiuni cu o amenințare, și anume că dacă nu conduci orașul cum trebuie, legiunile romane vor veni să te elimine. Cu alte cuvinte, este introdus din start elementul stres, încă din tutorial. Pot spune că primul lucru care m-a șocat a fost reprezentat din nou de dimensiunile foarte restrânse ale hărților, la fel ca în CivCity Rome. Probabil este o limitare dictată de engine-ul grafic, care ar pune pe brânci orice calculator dacă orașele ar fi prea mari. Așadar, apare problema spațiului. Mai departe, numai anumite zone pot fi cultivate, loc care trebuie lăsat gol pentru posibilele ferme din viitor. Însă nu știi exact cum se vor încadra, așa că e dificil să construiești în jurul lor. Dacă încerci să faci un drum, constăți cu surprindere că toate sunt autostrăzi, mult prea late față de cum ar trebui. Din momentul în care așezi prima clădire, realizezi că sunt supradimensionate în raport cu dimensiunile hărții. În continuare, ceea ce din punctul meu de vedere este deja mult prea mult, zonele rezidențiale nu trebuie să conțină mai mult de trei case, ceea ce înseamnă că 80% din spațiul hărții este ocupat de partea comercială și de producție. Cu alte cuvinte, e ca și cum toți am locui în centrul Bucureștiului, în 10 blocuri, iar restul orașului ar fi numai magazine, fabrici, teatre, cinematografe și alte clădiri din această categorie. Adică, Caesar IV, ca organizare primară, este din start ceea ce nu ar trebui să fie.

Economico-social

Uite așa am ajuns la engine-ul economic. Aici lucrurile stau mai bine. În general, scopul este de a satisface nevoile celor trei clase sociale. Fiecare are nevoile de bază, plus cele specifice legate de altitudinea la care se află în relieful de clasă. Patricienii sunt aproape imposibil de mulțumit. Pe lângă asta, va trebui să ții neapărat Roma prin cadouri și prin realizarea obiectivelor stabilite de aceasta și să-i gâdilați pe zei cu temple și ofrande. Totul e foarte simplu. Însă, aici apar cele mai mari probleme. În primul rând, nu faceți greșea să construiți, ca în vechime, zone rezidențiale. Nu are sens. Două case



Sfetcnicii Împăratului

pentru plebe sunt suficiente. Mai departe, nu încercați să controlați distribuția bunurilor pentru că este imposibil. Producătorii au renunțat complet la acest lucru, motiv pentru care este un haos total. Una din două case va avea tot ce-i trebuie, iar a doua, pentru că e cinci metri mai încolo, nu. De asemenea, cele 6-8 clădiri rezidențiale pe care le va avea orașul vor trebui construite exact în jurul piețelor, pentru că toți locuitorii sunt niște putori și își vor asigura strictul necesar dintr-o piață aflată la 100 de metri. Dacă apeductele nu ocupă prea mult loc, atunci bazinele sunt foarte mari și asigură apă potabilă pe suprafață foarte redusă. Nici nu vreau să mai continui, pentru că nu are sens. Poate multă

lume se întreabă cum este combat-ul. Ei bine, e practic doar o funcție de număr. Dacă ai mai mulți oșteni, câștigi. Simplu și la obiect. Practic, nimic nu merge cum ar trebui să meargă, exceptând poate partea de rapoarte, care este într-adevăr bine făcută. Puteți afla orice doriți să aflați. Sfătuitoarii vă spun chiar vocal care sunt problemele. Însă nu faceți greșea să gândiți complicat pentru a le rezolva, pentru că nu e cazul.

Finalul

Per ansamblu, exceptând engine-ul grafic, jocul este doar o schiță a ceea ce a fost Caesar III. Putem vorbi aici și despre interfață, care acoperă jumătate de ecran și nu puteți construi din cauza ei, însă nu cred că mai are sens. Caesar IV este un mare eșec, în opinia mea de gamer profesionist. Simplificarea sa s-a produs într-un mod complet greșit, iar abordarea, deși este modernă, are o aură arhaică, de joc făcut de oameni fără experiență. Speram să fie altfel după eșecul CivCity Rome.

■ Locke



Comerț cu Sardinia

► Gen Builder ► Producător Titled MUI Entertainment
► Distributor Sierra ► Ofertara Best Distribution, Tel.
021 406 30 91 ► Procesor PIV 4/6/8 ► Memorie 512
MB RAM ► Accelerați 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE
www.caesariv.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
6
-
-
5

6,7

The Guild 2

... sau cum să
amețești
gamerul de cap

După cum probabil ați constatat deja citind titlul jocului full din acest număr, The Guild 2 este cel de-al doilea joc pe aceeași temă, fapt pentru care putem deja să vorbim despre „seria” The Guild. Acum, un redactor la o revistă care are două scopuri de bază, unul de a aduce bani editurii care o publică, iar al doilea de a informa în mod corect și obiectiv cititorul, este pus în dificultate. Care dintre scopuri va prima în acest review? Din nefericire pentru viitorul meu, nu sunt foarte

elemente de introdus și exploatat, un producător fără experiență și-ar prinde urechile atât de rău încât ar lansa pe piață un joc în genul Guild 2. Greșeala cea mai mare a producătorilor, 4Head Studios, a fost că s-au orientat prea mult spre a crea diversitate, iar când au avut-o, nu au știut cum să facă să o controleze. De aici și multitudinea de paradoxuri administrative ce vor fi analizate mai jos.

Problema căruței

Conceptul de joc este foarte simplu. Ai un personaj cu o serie de skill-uri și abilități, pe care îl poți orienta spre patru domenii de activitate specifice Evului Mediu: Rogue, Craftsman, Patron și Scholar. Fiecare va avea nevoie de anumite abilități, pe care le poți deduce sau pur și simplu citi în descrierile skill-urilor. Comportamentul și modul de activitate ale fiecăruia sunt specifice, ceea ce ar trebui să asigure un nivel ridicat de

reducibilitate. Scopul jocului este să ajungi să ai o afacere care-ți merge foarte bine și în același timp să avansezi pe scara socială cât mai mult posibil. Evident, asta presupune să-ți crezi o dinastie, adică să-ți iei nevastă sau soț, să faci copii etc. Interesant este faptul că în acest joc copiii se fac în modul următor: se ia bărbatul și se pune în casă cu femeia, se selectează bărbatul, se apasă pe butonul „fă un copil” și se selectează femeia. Cei doi vor merge în dormitor și după câteva ore vei constata că femeia a rămas gravidă. Așadar, un pic prea complicat. Acesta a fost doar un mic exemplu, care de fapt caracterizează întregul sistem de joc. Ține cont că există și alte dinastii în zonă care vor face tot posibilul să îți bage bețe în roate prin orice metodă, inclusiv asasinatul. Știu, este foarte interesant. Însă nu știu cine are răbdarea necesară să ajungă până acolo. Motivul pentru care nu vei ajunge acolo este micro-managementul, care este atât de chițibușar și de voluminos, încât nu te poți organiza. Un alt exemplu: în timp



interesat de aspectul comercial, ci mai mult de etica jurnalistică, motiv pentru care voi încerca să fiu cât mai obiectiv. Așa măcar voi fi împăcat cu mine însumi...

Intenții

Sunt foarte sincer când spun că nu am stat prea mult cu ochii pe jocul acesta din motivele pe care le voi enumera mai jos. Totuși, când am auzit de joc, am fost extrem de interesat. Un RPG combinat cu elemente de management economic este exact genul de joc care mă atrage. Și pot spune că intențiile producătorilor au fost unele cât se poate de nobile. Sistemul de gândire din spatele jocului este unul chiar strălucit, însă la fel ca și comunismul, prost sau chiar imposibil de implementat. În teorie cel puțin, conceptul de RPG economic este unul atrăgător și simplu la prima vedere. Însă cu tree-ul de



ce dai de lucru oamenilor din atelier sau trimiți hoții la lucru, va trebui să trimiți căruța la piață, de unde vei fi nevoit să cumperi manual totul. Va trebui să stai cu ochii pe fonduri, să vinzi ce produci, să faci upgrade-uri la atelier, să-ți cauți un soț etc. Practic, o tonă de lucruri mărunte. Nu înțeleg ce caută căruța aia. În mod normal, ar trebui să am un buton de market, de unde să cumpăr ce am nevoie, iar transportul să se facă automat. Pe de altă parte, o serie de elemente sunt foarte interesante, ca de exemplu faptul că dacă observi din greșeală o crimă în sat, ai mai multe opțiuni. Una ar fi să mergi și să-l reclami pe asasin

autorităților, care îți vor cere și o dovadă a activităților ilicite ale respectivului sau pur și simplu îl poți șantaja, mai ales dacă e suspus. Baiul e că nu ai timp să te mai ocupi și de asta, pe lângă celelalte două sute de lucruri pe care le ai de făcut. Practic, tot jocul este alcătuit dintr-o serie de activități redundante ca funcție și care transformă un joc relativ simplu, dar divers, într-un coșmar din punct de vedere al gameplay-ului. Cu puțină optimizare de specialitate, acest produs ar fi putut atinge vânzări record. În situația de față, este doar o idee excelentă care o să moară foarte repede.

Alte micro-lucruri

Jocul mai are o componentă socială care din păcate este mult prea simplist lucrată. La un moment dat, vei vrea un partener de viață, care trebuie cucerit. Asta se face foarte repede și ușor, chiar și în ceea ce privește oamenii deja căsătoriți. Opțiunile sunt foarte reduse și ușor cretine. Prin urmare, este plictisitor și lipsit de sens. Se putea mult mai bine. Ceea ce e într-adevăr negativ este că acest monstru de joc din punct de vedere al gameplay-ului este așezat pe un engine 3D absolut superb, care și cere sistem. Landscape-urile te lasă cu gura căscată și sunt foarte bine create. Jocul oferă mai multe locații pentru acțiune, amplasate fie în frumoase orașele medievale germane, în jurul Nothingam Forest sau în pitoreștiile zone din sudul Franței. Omul din spatele level-designului este cu siguranță un mare priceput. Coloana sonoră, la fel, este bine pusă la punct și are feeling. Evident, mă refer



Bine ați venit la Primărie



Ho, mă, că am glumit!

la muzică, pentru că ceea ce se vorbește nu merită apreciat... Voice acting-ul este prost realizat. Cred că după detaliile acestor tehnice, este un moment bun să trag concluzia: Of, Of... mai slab ca primul.

■ Locke

► Gen SIM-RPG ► Producător 4Head Studios ► Distribuitor Atari ► Procesor 1,8 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM, DirectX 9 ► ONLINE www.diegilde2.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
7
3
5
5
5

5,6



EL MATADOR

Nu ia nici taurul de coarne, nici pe Max Payne de mână

Există momente în viața asta în care cineva inventează ceva, iar cei care folosesc și dezvoltă alte proiecte bazate pe aceeași idee se lovesc inevitabil de comparația cu produsul original. În mai mult de 90% din cazuri, din nefericire, cel care le calcă pe urme nu prea reușește să smulgă laurii de pe fruntea originalului. La fel cum Tăcerea Mieilor 2 nu se compară cu partea întâi și cum niciodată Pierce Brosnan nu va putea să fie un 007 la fel de plin de șarm ca Sean Connery. De ce? Pentru că un produs care se folosește de succesul altuia pentru a se promova nu va primi niciodată aceeași reacție ca la început. Este deja fumat, scrumat și stins de mult. Degeaba se împachetează într-o folie de aur, căci știm cu toții că un gram de aur poate polei un cal cu tot cu călăreț, dar dedesubt este tot bălegar.

Poate începutul acestui articol este un pic cam dur, dar, din nefericire, nimic din acest joc nu m-a făcut să exclam de bucurie, așa cum a făcut Max Payne. Nu vorbesc numai de mult apreciatul și foarte specialul bullet time, ci despre atmosfera din Max Payne, la care El Matador nu se aliniază de nicio culoare. Mai ții minte nivelurile psihedelize prin care se plimba Max, de parcă ar fi fumat toată iarba de la Woodstock? Mai ții minte cum nu știai ce se întâmplă în următoarele cinci minute? Ei bine, aici nu este cazul.

Cine ești și ce dorești?

Un polițist dur prea puțin convingător, un fel de Kevin Costner care ar încerca să joace un rol făcut pentru Clint Eastwood, este aruncat în mijlocul uraganului numit mafia columbiană, pentru a face un pic de ordine. Nefiind susținut de o poveste bine pusă la punct, mai ales că personajele care te înconjoară, inamici sau prieteni, sunt vag familiare, deși nu știi de unde să le iei (m-am interesat și cică ar semăna cu un joc numit Max Payne), punctul forte al jocului este acțiunea. Cred că cea mai bună comparație care se poate face în acest punct este cu un film pentru adulți. Actorii spun trei cuvinte, după care trec direct la acțiune. La sfârșit nu

știi nici măcar numele personajelor, dar te-ai uitat pentru că ești un pervers sau te gândești că mai înveți ceva nou. Acțiunea nebună de care ai parte în joc te ține totuși în fața monitorului, mai ales că este greu. Da, este greu. Deși în Max Payne puteai termina un nivel întreg fără ca cineva să te atingă măcar, aici trebuie să te gândești un pic înainte să sari ca un bezmetic într-o cameră plină cu latino transpirați. Este și acesta un mod de a face jocul atrăgător în lipsa substanței.

Revenind la poveste, căci nu pot crede că un joc care a fost atât de așteptat se poate prezenta cu o intrigă atât de subțire, lipsa unei drame a personajului principal face totul cam searbăd. Misiuni în care trebuie să salvezi fata primarului sau a guvernatorului (nici nu mai știi, fiind o prezență atât de fugitivă) sau să împiedici vaca vecinului să intre la tine în ogradă nu sunt cele care te țin în fața monitorului. Dacă însă fata primarului/guvernatorului/președintelui îți cădea cu



Policia, ridică-te de pe jos că răcești



... and i got high..



tronc și era apoi răpită, sodomizată cu bestialitate și aruncată într-un tomberon de lângă vreun McDonalds, poate te motiva un pic mai mult să te răzvrățești împotriva sistemului și să iei problema în mâinile tale.

Totuși, ceea ce îi lipsește jocului la capitolul originalitate și poveste este compensat prin acțiune furibundă și grafică, ce arată foarte frumos. Locațiile prin care jocul te plimbă, deși sunt în marea majoritate indoors, au farmecul lor, reușind să transpună un pic din atmosfera toridă din America de Sud. Iar faptul că gloanțele ricoșează făcând ca adăpostul pe care îl cauți să nu fie chiar atât de sigur pe cât te aștepti să din nou un pic de culoare jocului.

Grafica pretențioasă pe care jocul o oferă aduce și ea niște probleme în gameplay. Deși per total este optimizat foarte bine, în unele momente și calculatoarele de top sunt puse în dificultate și sacadarea ce apare din pământ, din iarbă verde poate da cu tine de pereți de nu te vezi. Este chiar urât ca, în

mijlocul uneia dintre bătăliile la scară largă care se poartă în joc, framerate-ul să scadă drastic, nemaiputând astfel ținti cum trebuie deoarece mouse-ul face salturi pe ecran. Cu atât mai mult cu cât, după cum am spus, jocul este destul de greu, iar aceste momente duc la o moarte sigură.

Sancho Panza, autorul de nădejde

Pe parcursul jocului beneficiezi de ajutorul mai multor aghiotanți care apar în momentele cheie și care îți oferă un ajutor mai mult sau mai puțin de nădejde. Deși omoară sau sunt omorâți de către inamici, acești prieteni polițiști mai mult te încurcă decât te ajută, deoarece AI-ul nu este la înălțime. Așa că ceea ce poți face cel mai bine este să te folosești de ei pentru a crea o diversivune trimițându-i la o moarte sigură, decât să te încrezi în ei pentru a-ți proteja spatele. Oricum i-ai folosi însă, dacă o faci cu cap, ei te pot ajuta chiar dacă după aceea ei nu vor mai trăi pentru a povesti nepoților cum l-au ajutat pe El Matador să curețe holul unui hotel.

Pe final de articol, tot ce pot să îți spun este că dacă ești un fan al modului bullet time, merită să cumperi jocul, iar dacă vrei o poveste care să te țină în priză, mai bine revii la Max Payne.

■ Koniec

Arca lui Noe, plină prafuri albe



► Gen 3rd Person Shooter ► Producător Plastic Reality Technologies ► Distribuitor Cenega ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIII 1,5 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE www.elmatador.net

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
9
7
—
5
6

7

WARHAMMER

TM

40,000

DAWN OF WAR

DARK CRUSADE™

Cântecul de lebadă al lui Dawn of War

Anul trecut, tot la ceas de iarnă, pre când addon-urile cumițele se încălțau cu patru sau cinci unități noi și o campanie subțirică și săreau până în țăriile pieței de crăpau gamerii jucându-se cu dânsule, Relic le arăta cu semeție dejtă mijlociu și arunca în mijlocul hoardelor de jucători înfometați un expansion pack care aducea o facțiune nouă, două campanii single player de toată frumusețea și un multiplayer „hardcore” unde se înfruntau sălbatic nu mai puțin de cinci „rase”. Cu trei luni înaintea sfintelor sărbători de solstițiu, Relic s-a erijat într-un lisus mititel al gamingului și a săvârșit o minusculă minune de sezon, transformând cele cinci rase din Dawn of War în șapte. Minunea se numește Dark Crusade și, de când a parcat cumintică pe HDD-ul meu, nu mai sunt om. Nu că așa fi fost vreodată, dar acum mă simt mai străin de plăcerile lumești mai mult ca niciodată.

Avem o planetă, cum procedăm?

Perfect conștienți de greșelile trecutului, oamenii de la Relic au încercat din răsputeri să nu le repete. Bunăoară, cunoscând reacțiile fanilor la campania single mult prea scurtă din Dawn of War, Relic a încercat să dreagă

busuiocul în Winter Assault și a reușit să livreze o campanie net superioară predecesoarei sale. Deși am o bănuială că Dark Crusade ar fi cunoscut un succes nebun, chiar dacă venea însoțit de un grupuleț modest de misiuni scriptate, legate între ele de un storyline subțirel, sau, cum îmi place mie să-l numesc, o scuză frumoasă pentru multiplayer, truditorii Relic-ului au fost cuprinși de un avânt muncitoresc inexplicabil în condițiile în care compania mai avea pe cap și un Company of Heroes și au regândit complet campania single. S-a renunțat la sistemul clasic „misiune – cutscene – misiune – ai câștigat, unicele și adevăratele, scoate-ți prietena în oraș sau mută la nevoia pe Hard!”, în favoarea unei hărți globale „a la Total War” (sau Risk, dacă vă place mai mult), împărțită în 25 de provincii care trebuie smulse din ghearele celor șase obsedați care au ghinionul să vă stea în cale. Învingător va fi declarat cel care va reuși să curețe întreaga hartă de orice suflet „strein”, amin.

După cum probabil ați ghicit, campania single din Dark Crusade se îndepărtează discret de ideea de nuvelă clasică, cu introducere, cuprins și încheiere, și este gândită mai degrabă ca un curs postuniversitar de istorie a planetei Kronus,

locul de desfășurare a ostilităților. Urgia dezlănțuită de Necrons, o clică sinistră de scheleți metalici animați doar de dorința de a livra cât mai multe suflete entităților C'tan, și încăpățânarea patologică a celorlalte șase rase de a ține cu dinții de mica lor bucățică de pământ și de a mușca cu poftă din felia vecinului vor schimba fața planetei pentru totdeauna sau, cel puțin, până când ne vom hotărî să o schimbăm alături de altă rasă. S-o schimbăm în rău, normal, pentru că până și personajele pozitive ale istorioarei noastre nu sunt altceva decât o adunătură de xenofobi autosuficienți, iar în universul Warhammer puteți fi siguri că lucrurile vor merge întotdeauna mai prost.

Pentru cei care tânjesc după storyline și își închipuie că toată campania single este de fapt o înșiruire de skimish-uri repetitive, am o veste bună. Chiar dacă majoritatea misiunilor degenerază în skirmish-uri sălbatice, atacurile asupra „capitalelor” facțiunilor inamice „trag” după ele o serie de misiuni bine gândite, cu obiective din cele mai variate, care fac concurență (fiecare în parte) cu succes „testelor finale” din campaniile clasice. Mai mult, provinciile degrabă vărsătoare de bonus nevinovat – căci în Dark Crusade mărimea provinciei nu contează,

importante fiind doar bonusurile oferite – sunt blagoslovite în mare parte cu misiuni în care anihilarea totală a AI-ului este absolut opțională. Le poți nimici cartierul general sau poți îndeplini obiectivele indicate în briefing.

Revenind la bonusuri, ca să vă faceți idee ce vă așteaptă și să observați cum actele de proprietate asupra unei provincii pot influența toată campania, o să dau doar un mic exemplu. Dacă abordarea „pas-cu-pas” vă stresează la culme (nu poți ataca decât teritoriile adiacente), puteți pune mâna pe Pavonis (o provincie micuță cu un spaceport și mai micuț), care, odată aflată în posesia voastră, vă permite să atacați (și să mutați trupele în) aproape orice „feudă” de pe hartă. Excepție fac „fortărețele”, dar și aici intervine o șmecherie: dacă dețineți provincia care vă permite să mutați de două ori pe tură, nu vă împiedică nimeni să vă parașutați hoardele lângă capitală și să-i atacați liniștiți pe nefericiți.

Fii căpitanul nostru!

O campanie „a la Total War” n-ar fi avut farmec fără un „căpitan” potent, charismatic, apărut din toate părțile de o armată pe cât de fioroasă, pe atât de permanentă. Eroul este însoțit în luptă de o gardă de onoare, care din nefericire nu capătă experiență (ar fi fost de vis), dar crește în număr văzând cu ochii, în funcție de teritoriile cucerite și de mărimea visteriei planetare. Mai mult, fiecare teritoriu cucerit poate fi „binecuvântat” cu o garnizoană, iar baza clădită cu sudoarea frunții și cu mare cheltuială într-o provincie nu dispare, ci rămâne acolo unde am pus-o prima dată, gata să fete unități în capul nesăbuiților care ne atacă proprietățile. Pentru că nu e de ici de colo să începi un skirmish cu o cireadă de unități de elită, armata permanentă (aka garda de onoare) și garnizoanele ne ușurează considerabil munca.

Dar să revenim la „căpitan”. Omul de bază al fațiunii, tartorul șef și personajul cheie al invaziei, commander-ul, alături de clica lui de nelegiuți, este singurul care poate ataca (și cucerii, dacă vă țin oole) un teritoriu inamic. Ca răsplată pentru faptele de vitejie (un număr impresionant de victime, mai mult de „X” provincii cucerite etc.), commander-ul va căpăta acces la un întreg „magazin de fierărie”, denumit în limbaj de specialitate „wargear”. Rolul wargear-ului este mai mult decât pur estetic, fiecare bucată de echipament dăruindu-i purtătorului bonusuri peste bonusuri, ceva abilități speciale și, nu în ultimul rând, un look demential, să simți că trimiți în luptă o mașinărie de ucis și nu o unitate oarecare denumită generic „commander”. Într-un final, un commander



„upgradat” până-n dinți și însoțit de douăsprezece unități de elită (numărul maxim), va trece prin dușman ca prin brânză, fapt ce-i va deranja probabil pe cei mai masochiști dintre voi, care nu se simt bine dacă nu sunt umiliți de măcar câteva ori de către AI (caz în care îi rog să joace cu Tau pe Hard). Ego-ul meu de Necron a crescut într-o zi cât altele într-un an după ce am ingenuncheat o planetă întreagă în timpul în care un soldat obișnuit și-ar fi curățat pușca, dar, na, omul e o ființă complexă și poate unii se vor simți deranjați.

We'll be back!

Cireșa de pe tortul strategic este, din punctul meu de vedere, introducerea Necronilor, una dintre cele mai date naibii (la propriu și la figurat) specii de lighioane din universul Warhammer 40 000. În preview-ul din iunie 2006 ați aflat ce sunt Necronii, acum veți afla cum sunt și ce vor ei. Într-o singură frază, sunt mai lenți decât un melc paralitic, dar mai periculoși decât un taur în călduri, și ne vor pielea. Nu sunt imposibil de ucis, dar mor mai greu decât Bruce Willis, iar singura replică a lui Schwarzie din Terminator pare a





❖ fi deviza lor. Lipsiți de cel mai elementar bun simț, unii dintre luptătorii Necroni pur și simplu nu vor să stea morți și revin pe câmpul de luptă când îi e dușmanului măcelul mai drag. Resursa de bază este energia, iar punctele strategice capturate măresc viteza de producție a unităților (ceea ce este vital pentru Necroni și face absolut necesară capturarea câtorva puncte strategice).

Faptul că sunt mai lenți decât un bolovan îi face susceptibili la „zeama de rush” și la tacticile hit&run, dar odată ce au trecut cu succes de primele crenguțe ale arborelui tehnologic, necronii se vor dovedi la fel de eficienți pe cât de feroși par. Poate chiar mai mult.

Monolith-ul scheleților metalști este curat lucru' Satanei și dacă în Winter Assault devenisem fanul numărul unu al Baneblade-ului (măgăoia imperială înțesată cu tunul), fabrica de unități a Necronilor m-a cucerit instantaneu. Să presupunem că ați pus gheara pe o căruță de energie, ați înfipt bărbătește stegulețul într-o relicvă (măgăriile ălea galbene și puține) și ați îndeplinit toate condițiile pentru a construi un Awaken Monolith (ultimul upgrade al fortăreței Necronilor), cocioabei îi cresc niște tunuri în „coperiș” și o ia din loc asemenea clădirilor lui Nea Mărin Spațialu' din Starcraft. Spre deosebire de barăcile inofensive ale omuleților din Starcraft, care freacă menta în

aer atunci când n-o freacă pe pământ, Monolith-ul scaraoțchian lasă în urmă lacrimi și deznădejde. Serios. Și se mai și teleportează. Dacă nu sunteți meseriași (sau Necrons) și vă pune Satanailă să vă baricadați în bază până la Judecata de Apoi și să așteptați Necronii să vină la voi, fiți avertizați că Necronul, asemenea melcului cu care l-am tot comparat, își cară bordeiul (adică Monolith-ul) după el. Și unde-i Monolith-ul nu mai e loc de nimic altceva.

Îți place viața? Mișcă-i!

Cei care iubesc tehnologia, atacurile de la distanță, nu-și privesc adversarul în ochi decât prin lunetă și sunt fani declarați ai tacticilor de gherilă se vor simți atrași instant de către Tau. Ați avut ocazia să fiți alături de un războinic Tau în Warhammer 40k: Fire Warrior și ați văzut ce îi poate pielea și pușcociul. După un marș monoton, dar distrugător, alături de lăcustele Necrons, mănuierea unei armate de Tau este un adevărat test de îndemănare, dar odată ce reușiți să puneți șaua pe ei, aveți mari șanse să scoateți din minți un jucător mai nerăbdător. După Eldari, bineînțeles, care sunt tăciui la capitolul tehnologie, Tau este cea mai avansată rasă din universul Warhammer. Însă, spre deosebire de Eldari, care nu se sfiesc să pună mâna pe topor și să se angajeze într-un meele





sălbatic atunci când situația o cere, orice războinic Tau care se respectă nutrește un dispreț profund pentru lupta corp la corp, motiv pentru care singurele unități meele aflate în solda generalului Tau sunt mercenarii Kroot, o mână de animăluțe deloc simpatice, a căror misiune e să țină inamicii ocupați în timp ce „elitiștii” Tau îi măcelăresc sistematic de la distanță. Altfel spus, micro-managementul este cuvântul cheie, iar până o să-l stăpâniți bine de tot, încercați să vă relaxați alături de alte facțiuni.

În fine, din câte am observat pe pielea mea de n00b într-ale strategiei, ar trebui să aveți ceva experiență într-ale strategiilor ca să vă puteți bucura cum se cuvine de Tau, pentru că, în mâna cui trebuie, fac ravagii.

Hrăniți câinii războiului

Lăsând la o parte cele două rase noi, unitățile date cadou (câte una de căciulă) facțiunilor deja existente și campania cea proaspătă, au avut loc o mână de schimbări mai subtile, dar cu urmări din cele mai evidente, care oferă – sau răpesc, pentru cei inflexibili și mult prea obișnuiți cu mecanicile din DoW și WA – o serie de posibilități tactice deloc de neglijat. Amintesc în treacăt metamorfoza abilității *infiltrate* într-o abilitate pasivă (adică nu mai trebuie activată din meniul unității și, cel mai important, atacurile

și capturarea unui punct strategic nu mai fac unitatea vizibilă), imposibilitatea commander-ului de a detecta unitățile ascunse („onoare” rezervată de acum înainte turelelor și unor unități de nivel mic și „inconvenient” care mi-a lăsat Necron Lordul la mila asasinilor imperiali), costuri și timpi de research reduse considerabil ale upgrade-urilor de Tier 3 și 4.

O altă chichiță nou introdusă, care probabil îi va obliga pe unii veterani să-și regândească strategiile, este impunerea unei limite (hardcap) asupra numărului de unități de elită care pot fi antrenate într-un „meci” single sau multi. Ca exemplu, luați-vă adio de la rush-ul bătrânesc cu terminatori (puteți antrena doar un singur squad pe cap de Space Marine) și dați binețe unei ere în care măiestria și capacitatea de a te adapta la orice situație contează puțin mai mult decât viteza de cățărare în arborele tehnologic sau de cât de bine ai memorat build order-ul care îți umple ograda de unități de nivel mare.

Warhammer 40k: Dawn of Hollywood

De obicei, când armele vorbesc, muzele tac mîlc, iar spiritul ingineresc pune stăpânire pe răzbel și îl transformă într-o statistică aridă sau, în cel mai bun caz, într-un concurs sec de genul care-i cel mai tare în blaster sau artileria cui durează mai mult. Relic n-a acceptat o





asemenea nesupunere din partea muzelor, a scos pistolul de la brâu și le-a pus o întrebare simplă: „Vă place viața? Cântați, putorilor!”. Și muzele au cîrîpît neîntîrziat. La capitolul „pîne și circ”, pe lângă celălalt copil minune al Relic-ului (Company of Heroes), Dawn of War: Dark Crusade este unul dintre cele mai elaborate RTS-uri ale prezentului, trecutului și viitoarelor două-trei luni, presupunînd că Mark of Chaos n-o să dezamăgească. Nenea „povestoriul” (vocea care ne pune în temă pe cine și de ce atacăm) trebuie ascultat pînă la capăt, măcar pentru timbrul vocal. Din cînd în cînd, măcar pentru a admira o animație magistrală, este necesar un zoom pe commander-ul care trîntește la pămînt un amărît care nu s-a ferit la timp. Sângele curge șuvoi în cel mai artistic mod, pocniturile blasterelor și

urletele de agonie ale victimelor completează cum nu se poate mai bine cacofonia războinică și mai că ne fac să ne simțim din cale-afară de norocoși că n-o să prîndem nici măcar mileniul 2.5, darămite „patruzeciul cel sângeros”. Animațiile unităților sunt mai delicioase ca oricînd, este o adevărată plăcere să urmărești „dansul” unui Harlequin (noua unitate a Eldarilor) pe cîmpul de luptă sau să privești cu gura căscată cum un Wraith de-al Necronilor toacă un Space Marine ghinionist. Circul de pe lume și mai multe nu...

And so exits our hero, stage left...

Ar fi fost păcat dacă un add-on de asemenea proporții ar fi fost accesibil doar

veteranilor, așa că Dark Crusade a fost gândit ca un expansion standalone, pentru a nu-i obliga pe cei care au de gând să guste puținel din desertul Warhammer să mănînce felul întîi și felul doi, ca niște copii cuminți. Dark Crusade poate fi jucat și fără Dawn of War sau Winter Assault, campania single poate fi parcursă alături de toate cele șapte facțiuni, dar în multiplayer sunt disponibili doar Necrons și Tau. Dacă nu puteți trăi fără ceilalți scandalagii, aveți neapărată nevoie de Dawn of War și Winter Assault.

Lipsuri? Tyranizii (hehehe) și data de lansare mult prea apropiată de Company of Heroes. Dacă nu sunteți pasionați ai universului Warhammer, vă va fi oarecum greu să acceptați că mai există și altceva decât Company of Heroes. Arată mai bine, „motorul strategic” este mai bine uns (practic s-au luat conceptele din Dawn of War, peste care s-a clădit... și s-a clădit... și...), atinge un subiect iubit de toată lumea... v-ați prins voi. Cu toate acestea, Dark Crusade este un must-have pentru orice iubitor de RTS-uri și ar fi mare păcat să-l ratați. Pornind de la ipoteza că Dark Crusade este – și am o mare bănuială că următorul Warhammer 40k va purta un 2 în coadă – ultimul expansion pentru Dawn of War, pot spune cu siguranță că Relic s-a prins cum funcționează mintea omului și a lăsat la urmă ce era mai bun. Un final genial pentru un joc genial. Am zis.

■ cioLAN

- Gen RTS ► Producător Relic ► Distribuitor THQ
- Procesor 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM
- Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1
- ON-LINE www.dow-darkcrusade.com

Grăfică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
9
9
8
10





Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Află totul despre Anarchy
Online și câștigă o mulțime
de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**

FIFA 07

Direcție bună, probleme la viteză

A venit toamna și Electronic Arts își face încă o dată datoria și ne prezintă linia sportivă care ne va ține în formă, în casă, următoarele 12 luni. Dintre toate sporturile incluse în ofertă, ca în fiecare an, unul se bucură de un interes special din partea gamerilor. Fotbalul!... american în State și tradițional pe restul planetei, reușește să eclipseze restul sporturilor tomatice și să ne pună câteva săptămâni pe jar. Este mai bun ca 99? Este mai bun ca PES? Cum se bat loviturile libere, cum sunt portarii? Același set de întrebări în fiecare an și același rezultat. După o lună de controverse, toți devenim mai docili și ne retragem la derby-urile noastre tradiționale, cu speranța că anul viitor va fi mai bine.

Noi doar jucăm, nu participăm

Primul lucru pe care am fost nerăbdător să-l verific a fost felul în care rezultatele echipelor de club din România din ultimii ani i-au impresionat pe cei responsabili cu desemnarea echipelor prezente în popularul lor joc. Două titluri în competiția internă, două calificări în primăvara europeană (o semifinală) și prezența în actuala ediție de Champions League nu au fost suficiente pentru ca Steaua să prindă un amărât de loc la „Rest of the World”. Mai munciți băieți și ne mai auzim după ce o să fiți mai buni ca AC Lugano, Chaux-de-Fonds sau Orlando Pirates. Nici în visurile cele mai frumoase nu vedeam Liga I la startul sezonului de FIFA, dar după numele adversarilor pe care cele trei echipe bucureștene le-au pus la respect în ultimul timp, nu credeam că vom fi în continuare ignorați doar pentru că în Danemarca, Suedia sau Polonia se vând mai multe copii ale jocului. În rest, toată lumea bună este prezentă în joc cu naționale, campionate și

ligi secundare, toate acoperite de minunatul cuvânt LICENȚĂ, pe care EA îl pronunță atât de bine. Toată lumea, mai puțin Mutu, care este în continuare dat dispărut de la națională, și Fiorentina, de la echipa din capitala Toscanei dispărând și Bogdan Lobonț, care măcar este prezent în lotul României. Asta este, așteptăm și jucăm cu ce avem.

Promisiuni mari, dar multe mențiuni

„This is the season”, am fost avertizați de cei de la EA. Aproape că m-am emoționat. Cum?! Chiar acesta? Incredibil, deci nu a fost unul din trecut și nici nu trebuie să mai așteptăm edițiile viitoare. Speranța și entuziasmul m-au condus spre centrul terenului în primul meci care îmi va schimba programul pentru următoarele 12 luni. Și primul meci de FIFA 07 a început, urmat de multe altele și de o strălucită carieră de manager la Lyon. O să încep cu portarii, eterna problemă din FIFA și probabil cei mai înjurați jucători din teren. Din păcate pentru ei, noi și EA, jocurile de cuvinte cu rude de gradul întâi și sărbători importante vor face parte din joc peste nivelul normal. Mingile respinse în poartă, ieșirile neinspirate și aprecierea eronată a traiectoriilor ne mahnesc peste puțină. Bineînțeles, aceste greșeli ne dezavantajează, dar ajungem să și profităm de pe urma lor, mai ales în multiplayer. Jocul de pase, baza jocului de fotbal, are bune și rele în acest sezon. Pasa simplă intră lejer și precis cu condiția să privești în zona în care se află destinatarul. În funcție de felul în care acționăm butonul de pasă, aceasta se duce spre primul, al doilea sau ultimul coechipier de pe direcția aleasă. Mingea pleacă cu bine, însă uneori problemele apar la primire, unde



De aici expresia „ca la antrenamente”

jucătorul stă pe loc visând probabil la fluierul final. Uneori poate fi scos din starea de meditație și cu puțin noroc ajungi la minge la timp pentru a nu pierde posesia. Înțeleg că una din legile fotbalului recomandă să fugă mingea și nu jucătorii, dar nici chiar așa că ajungem să vorbim de un simulator pentru vechiul joculeț în care toți jucătorii aveau poziții fixe și șutai cu ajutorul arcurilor pe care erau montați. Dacă totuși pasa directă poate fi utilizată cu succes, mingile trimise pe poziții viitoare nu mai sunt la fel de utile ca în trecut. Vina o poartă sincronizarea jucătorilor și culoarele pe care aceștia trimit balonul. Jucătorii nu au un comportament ciudat doar la recepția paselor, ci și în momentul în care pierd balonul și se blochează pur și simplu, sau în alte situații, în care deși acțiunea se desfășoară în zona lor, ei rămân impasibili. În ciuda acestor neplăceri, care nu sunt prezente pe tot parcursul unui meci, jocul de pase se leagă și de aici putem construi mai departe. Clasică secvență sprint, centrare, gol funcționează în continuare cu mențiunea că avem un nivel mai mare de implicare al jucătorului în duelurile aeriene. Practic, cheia

Trădare, cer să fie anchetat!





unei preluări/reluări reușite este să-i iei fața adversarului, iar în situațiile din fața porții acest lucru este echivalent cu un gol în poarta adversă, în majoritatea cazurilor. Fazele fixe vin și ele cu un format nou. Se stabilește direcția și, în timp ce dăm puterea loviturii, putem imprima efect sau înălțime acesteia.

Fazele fixe sunt singurele momente ale jocului care pot fi exersate la antrenamente. Într-un meci sec de pregătire diferențele față de o partidă normală sunt tribunele goale și vestele purtate peste tricouri de jucători. O metodă interesantă de a executa loviturile libere este să chemi un coechipier care

îți poate mișca balonul sau poate să tragă chiar el la poartă după ce primul jucător sare peste balon. Chiar dacă aparent nu avem un control foarte mare asupra fazelor fixe, se înscrie un număr considerabil de goluri, multe dintre ele, din păcate, fiind „meritul”

portarilor, care sunt vizibil incomodați de mingile trimise cu efect. Driblingurile contribuie în continuare la spectacolul din teren, cu mențiunea că la aceste artificii se pricep doar jucătorii care au și în realitate această abilitate. Restul se lasă greu convingși să recurgă la jongleriile cu balonul.



Principala realizare a celor de la EA în acest an este felul în care au reușit să deschidă jocul. Dacă în trecut un meci era compus dintr-un număr de faze care se tot repetau, acum totul este mult

mai dinamic și practic diversitatea depinde doar de jocul nostru. Totul se trage de la regândirea părții fizice care a transformat mingea într-un element de sine stătător. Mingea este supusă acum legilor fizicii și este influențată de teren, devieri sau de felul în care este lovită. Într-adevăr, sunt momente în care balonul are unele traiectorii ciudate, însă în general se observă un realism mai mare. De aici și diversitatea în evoluția fazelor care ne scapă de senzația de repetiție, cea mai mare problemă din seria FIFA.

E de bine

Grafica, un capitol la care seria FIFA a stat bine mai mereu, a cunoscut unele modificări, însă per ansamblu nivelul este tot același. Dacă pentru modelarea jucătorilor producătorii nu s-au ostenit prea mult, cut

scene-urile sunt mai încântătoare, iar dacă nu se exagera cu blur-ul probabil noi am fi rămas cu o impresie mai bună, iar ei cu mai mult de muncă. Aștept cu interes introducerea bullet-time-ului. Spectatorii sunt mai conectați la partide, reacțiile lor „reflectă realitatea din teren”, iar ideea cu ole-urile la fiecare pasă, când ai trei goluri avans și joci pe teren propriu, este chiar drăguță chiar dacă te plictisești de ea după câteva meciuri. Multiplayer-ul merge online, pe LAN sau Direct IP, jocul se mișcă bine pe o conexiune decentă, însă cel mai important lucru este că meciurile devin mult mai interesante tocmai datorită noii abordări a gameplay-ului. Jocurile din seria FIFA au fost mereu sâmbânță de scandal între pasionații simulatoarelor de fotbal și de puține ori s-a pus lumea de acord, poate doar față de 99. Totuși, eu mă declar mulțumit de rezultatul din acest an, nu atât datorită jocului în sine, cât mai ales datorită direcției în care a luat-o seria FIFA. Într-adevăr, ne-am fi așteptat la un pas mai mare și poate la mai puține reclamații, deoarece în spate stă un gigant al industriei. Însă decât nimic, tot este ceva.

■ Rzaretha

► Gen Simulator sportiv ► Producător EA Sports ► Distribuitor EA Sports ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIII 1,3 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerație 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE
www.fifa07.ea.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
9
7
9
-
8

8,2

Răspunsul este
DA!!11

Please, Mr Stobbart - I need your help.

Hmmm... oare dacă aș...

Golf Club

Broken Sword: The Angel of Death

O aventură nouă de școală veche

Dacă primele două jocuri din serie au fost primite cu entuziasm, The Sleeping Dragon a provocat oareșce dezamăgiri în rândul fanilor genului. Trecerea la 3D, care a tras după sine dispariția sistemului point&click, și „infectarea” aventurii cu elemente de platformă au fost considerați principalii vinovați pentru răceala de care au dat dovadă fanii față de cel de-al treilea membru al seriei. Charles Cecil și acoliții săi au analizat problema și au ajuns la concluzia că o reîntoarcere la origini ar putea readuce peripețiile lui George Stobbart în atenția publicului și, în lipsa concurenței, ar putea transforma cel de-al patrulea joc din serie într-un Sfânt Graal al devoratorilor de adventure. Într-un târziu, oamenii de la Revolution și-au luat inima-n dinți și au aruncat pe piață The Angel of Death, un point&click sadea, cum se făceau pe vremuri.

Stobbart. George Stobbart.

Este la fel cum îl știm. Ghinionist în afaceri și în dragoste, mereu gata să capteze atenția vreunui cult misterios sau să se

afunde până în gât într-o conspirație religioasă dacă la mijloc se află o pereche de sâni convingători și-un creier mai mare decât al lui. N-a putut spune „nu!” în The Sleeping Dragon, așa că Îngerul Morții îl găsește la cârma unei mici afaceri (o agenție de cauțiuni) aflate în pragul falimentului. Singura lui consolare este o crosă de golf pe care nu ezită s-o transforme în subiect de discuție de câte ori găsește o ureche simpatetică. Necazurile nu întârzie să-și facă apariția, sub forma unei... ați ghicit, domnișoare blonde, aflată într-un conflict de interese cu mafia locală, iar taica George, urmărit acum și de ghinion și de mafie, se va trezi în miezul unei conspirații ce implică o armă folosită de Moise asupra egiptenilor (probabil cea de-a zecea plagă) și o grupare de fanatici religioși. Treburi obișnuite, nimic nou pentru el.

Broken Sword: The Angel of Old Skool

Point&click, dialoguri cu ghiotura, puzzle-uri cât cuprinde, The Angel of Death le are pe toate. Ne transportă în timp, într-o perioadă în care quest-ul era quest și puzzle-ul puzzle. Și tocmai aici ar fi o problemă. Recreează chiar prea bine trecutul și nu face niciun efort să depășească problemele seculare ale unui adventure „old school”. „Vânătoarea de pixeli” revine în forță, la fel și unele puzzle-uri care sfidează orice logică. Totuși, un veteran al genului a depășit aceste obstacole încă din deceniul trecut, deci The Angel of Death nu va ridica probleme deosebite. Eu însă am o mare problemă cu Stobbart. Obișnuit cu aventurierii de teapa lui Indiana Jones sau Gabriel Knight, doi indivizi tare interesanți și mucaliți, l-am găsit puțin cam plictisitor pe nenea Stobbart. Poate de-aceia primele două Broken Sword n-au fost niciodată în fruntea preferințelor mele. La nivel de storyline și dialoguri, niciun joc din

seria Broken Sword (inclusiv The Angel of Death) nu se poate lăuda că a reușit să mă convingă, precum a făcut-o la vremea lui Gabriel Knight – The Sins of the Fathers, de exemplu. Iar la capitolul umor este cu mult sub Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Comparat cu primele două jocuri din serie, The Angel of Death nu-și face familia de răs, însă dacă aruncăm o privire în curtea altora („chiaburii” amintiți mai sus), nenea Stobbart clar mai are de lucrat la „social skills”, chiar dacă i s-a dat o voce de profesionist și hăinuțe trendy 3D.

Eeeh, bătrânețe, puzzle-uri crețe...

Cu toate neajunsurile sale, The Angel of Death trebuie admirat măcar pentru curajul cu care-și vântură point&click-ul bătrânesc, tonele de dialog și puzzle-urile „old skool”, pe sub nasul action-urilor tinere, vâjnoase și cu gașca de fani mai mare. The Angel of Death e bătrân și singur și se mândrește cu asta. Un adevărat lup singuratic. Ca orice pustnic, devine morocănos și ușor dușmănos cu noul-veniții, dar vechii lui prieteni se pot înfrupta liniștiți din înțelepciunea sa. Nu e o revelație, ci doar o amintire frumoasă și un mod plăcut de a ne petrece timpul până punem mâna pe Sam and Max.

■ cioLAN

► Gen Adventure ► Producător Revolution Software
► Distribuitor THQ ► Procesor 1,6 GHz ► Memorie
256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel
Shader 1.1 ► ON-LINE www.broken-sword.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
7
7
7
7
7,4

Ce te uiți, băi? N-ai mai
văzut bascheți?

PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER
PREȚ!

WORLD WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband)

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRIȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



COMPANY of HEROES

Dintr-un tufiș, Wehrmacht-ul ne privea pofticios

La început, cel de-al doilea război mondial s-a vândut pentru că poporul avea nevoie de nițel eroism și, nu în ultimul rând, pentru că moaca lui Bogart și ciuful blond al lui Redford nu puteau fi puse în valoare decât într-un tanc, respectiv într-un lagăr hitlerist. Maniacii tacticii și ai strategiei, ai științei și tehnicii, nepăsători în fața tragediei umane, l-au cumpărat sub formă de cărți și machetute și l-au vândut mai departe altora ca ei. Mai apoi, pacifiștii au pus monopolul asupra lui și l-au vândut pe post de avertisment. Când tehnologia le-a permis, în horă s-au prins și producătorii de jocuri, care au exploatat rând pe rând sentimentele care te încearcă în fața unor tranșee pline cu măruntaie, dar și în fața medaliei proaspăt câștigată. Într-un final, după atâta frecuş, WW2 a devenit o

obișnuință (căm la fel ca documentarele de pe Discovery, unde mecla lui Hitler apare mai des decât apărea Teo la Pro TV) și reacțiile publicului s-au împărțit din ce în ce mai des între „da, whatever” și „Close Combat era mai bun”. Tocmai când blazarea bătea insistent până și la ușile gamerilor care rezistaseră, totuși, ani buni în tranșee – Marius Ghinea a primit-o în casă încă de când tancurile au dat-o-n bară (de sănătate) și Close Combat s-a transformat dintr-o strategie cu hitleriști într-un shooter cu musulmani, dar asta este altă poveste – Relic a reușit să scuture praful de pe „franciza” WW2 și să zguduie din temelii lumea din ce în ce mai cenușie a RTS-urilor WW2. Și a RTS-urilor, în general. Și mica mea lume interioară, deja subrezită de Dark Crusade, dar asta e, din nou, altă poveste.

Ajuns-au nouă în Omaha Beach.

Prima misiune. Debarcarea din Normandia. Omaha Beach. Cutscene frumos regizat, puținel cam colțuros pentru un filmuleț CG, dar per total bine făcut. Așa cum se fac intro-urile de ceva timp încoace. Un „sicriu plutitor” intră în cadru. Dă-te, băi, la o parte, că nu-mi văd camarazii murind! Se dă. Parcă s-a schimbat ceva, dar nu-mi dau seama ce. Nu contează. Whatever, e doar un intro. Am debarcat de atâtea ori în săraca Normandie, încât mai că-mi vine să pun și eu în scenă un desant marin de proporții hollywoodiene. Să înșfac Garand-ul șutit de bunicul de la un american (parașutat din greșeală în distilerie) și să debarc pe plaja

din Mamaia, unde să-mi croiesc drum spre buncărul care vinde bere, printre cetele de hitleriști burtoși care trag în mine cu semințe de calibru mare. Mai bine nu. Singurul motiv pentru care nu dau skip e pentru că mă simt în mod inexplicabil atras de cadrele trase la „firul ierbii”, prim planurile și, în general, de violența imaginilor, care atestă nimicnicia omului în fața naturii și a unui MG nemțesc. Heroes pe naiba! Îngrășământ! Nu vă învață asta la instrucție, eh? Hehehehe. Amărăților.

Deci n-am sărit peste intro și am așteptat răbdător startul în cursa de 100 de metri mine sârmă ghimpată buncăr. Și am așteptat. Și am așteptat până când pifanii de pe plajă au început să urle la mine că îi seceră „krauții”. Ca să vezi, într-unul se gătașe de ceva timp, eu mă prind într-un final că „sicriul plutitor” de care vă spuneam mai sus a anunțat motorășul grafic că ar fi cazul să-și înceapă treaba. În fața unei asemenea revelații, ca orice om normal, rămân prostiț cu mâna pe mouse. Între timp, neamțul, care n-a ținut seama de mărția momentului, continua să planteze fericit gloanțe în soldăteii mei. Logic că mi-am invocat dreptul la o a doua șansă și am dat un restart sănătos, hotărât să nu mă mai las luat prin surprindere. Trebușoara asta s-a repetat de aproximativ 15 ori, adică exact câte misiuni ne bagă pe gât campania single. Din micile mele cunoștințe de istorie a WW2, suntem purtați cam prin toată operațiunea Overlord, cu mici popasuri prin misiunea Cobra, iar la sfârșit, dacă totul merge bine, vom putea povesti liniștiți bunicilor cum am contribuit la eliberarea Franței de sub jugul fascist. Ce Tatra, jupâne? Eheheeei. St. Lo, Carentan...

După câte un cutscene superb, realizat în întregime cu engine-ul jocului, absolut fiecare misiune debutează în forță și ne aruncă în mijlocul unei lupte disperate. Sub motivul că războiul e complex și are multe aspecte, surprizele se țin lanț, iar obiectivele nu se rezumă doar la clasicul „seek and destroy”, cum se întâmplă în majoritatea RTS-urilor. O coloană de Panzere care te iau în colimator tocmai când credeai că ești stăpânul incontestabil și absolut al câmpului de bătălie, o antiaeriană care trebuie distrusă pentru a putea căpăta întăriri pe calea aerului, un atac surpriză – unde prin „surpriză” înțeleg un mic briefing care te avertizează că ai 15 minute la dispoziție să-ți organizezi defensiva – în fine, avem parte de toate micile picanterii care dau sare și piper oricărui război și au grijă ca soldații să nu se plictisească prea mult în tranșee. Ar mai fi multe de spus, dar tot ce trebuie voi să știți în momentul ăsta este că veți face cam tot ce-au făcut aliații în Normandia (și veți vizita aceleași locații ca și ei).



Lupte în bocage, operațiuni de blindate, misiuni de sabotaj, mici sau mari manevre cu trupe aerportate, misiuni de escortă, lupte urbane... tot.

Când vă săturați de single (garantez că veți termina campania de cel puțin trei ori până să vi se acrească), vă recomand cu deosebită căldură multiplayer-ul. O delicată. Deși campania single aparține exclusiv Unchiului Sam, în multiplayer armia Axei se bucură de aceleași favoruri ca și aliații. Cu mențiunea că nici meciurile „unu la unu” nu sunt de lepădat, adevărata chemare a războiului o s-o simțiți de-abia în măcelurile pe echipe.

Dawn of World War 2

Company of Heroes construiește un zgârie-nori peste temelia pusă de Dawn of War. Aproape fiecare aspect introdus (sau reciclat) de Dawn of War este întors pe toate părțile și îmbunătățit unde este cazul. În primul rând avem punctele strategice. Generează resurse și trebuie cucerite. Cu cât mai multe, cu atât mai bine, ceea ce ne obligă să nu facem prea mulți pureci în bază și să trecem cât mai curând în ofensivă, să ne concentrăm mai mult asupra tacticii și a acțiunii. E un pas gigantic înainte față de



O zi numai bună de
plajă



Țineți-vă departe de
liniile portocalii și
poate aveți o șansă

minele de aur și fluxul continuu și enervant de șerbi care extrag metalul prețios gata prelucrat, plus că dă naștere unor strategii interesante și, de ce nu, e mult mai apropiat de realitate. Relic nu s-a mulțumit doar cu atât și a adaptat sistemul de alocare a resurselor la realitățile unui răzbel. Practic avem la dispoziție tot ceea ce este necesar pentru un răzbel în toată regula: carne de tun (manpower), combustibil (fuel) și muniție (ammo). Cum se obține o resursă? Capturând teritorii care o generează. Cum se cheltuie? Simplu și intuitiv. Normal că un tanc vă va ușura de ceva combustibil și manpower, de exemplu. Clădirile, la fel, sunt construite cu mare cheltuială de manpower și combustibil. Muniția e un subiect puțin mai delicat. Atacurile speciale ale anumitor unități – de exemplu grenadele, minele magnetice, explozibile – consumă muniție. Abilitățile companiei, la rândul lor, înghit muniție pe pâine, ceea ce o transformă în cea mai importantă resursă din joc.

Genială este introducerea noțiunii de linie de aprovizionare (supply line). O „parcelă”

cucerită nu începe să „lucreze” pentru tine decât atunci când are linie directă cu cartierul general, adică toate teritoriile ce leagă respectivul punct strategic de comandament îți aparțin. Odată separată de comandament, bucățița de pământ refuză să mai contribuie la efortul de război. Practic dacă vrem să ducem la faliment un oponent, trebuie doar să-i tăiem linia de aprovizionare cât mai aproape de casă.

De umblat s-a mai umblat și la influența moralului asupra capacității de luptă a infanteriștilor. Dacă în Dawn of War unitățile cu moralul la pământ continuau totuși lupta (în fine, eficiența era discutabilă, dar totuși luptau) în cazul nostru, infanteriștii căzuți pradă deznădejdiei (principala cauză fiind în general focul încrucișat) refuză orice ordin și stau cu capul la cutie până o încasează sau primesc ordin de retragere (un buton mic în meniul squad-ului, pe care am o bănuială că o să-l folosiți destul de des), caz în care o rup la fugă și nu se mai opresc decât în fața cartierului general.

Pe'aici nu se trece!

La capitolul „tactică”, Company of Heroes și-a permis să iasă din tiparele RTS-urilor clasice, să împrumute de la frații săi mai mari și mai serioși (aka seria Close Combat, alții nu mai știu) și să îmbunătățească anumite concepte deja introduse în Dawn of War. Atacul pe flanc (una dintre cele mai folosite tactici), influența moralului, și alte „chițibușuri” din acestea, care îi dau lui Company of Heroes un aer cult, fără a împovăra excesiv jucătorul. Asta nu înseamnă că deciziile sunt reduse la minimum. De decizii ne izbim la fiecare pas. Să arunc o grenadă în cuibul ăla de mitralieră, riscând astfel un squad, sau să economisesc muniție pentru o salvă de artilerie grea care ar nenoroci și squad-ul inamic baricadat în clădirea de lângă?

Tancurile (și vehiculele, în general) au primit infama „bară de sănătate”, dar ea există mai mult ca reper. N-o să vedeți niciodată un tanc tocat încet-încet de un infanterist. Sigur, lucrurile se schimbă când respectivul

Close Combat

Seria originală Close Combat este alcătuită din cinci jocuri: Close Combat, Close Combat: A Bridge Too Far, Close Combat III: The Russian Front, Close Combat: Battle of the Bulge, Close Combat: Invasion Normandy. După cum se poate vedea, spațiul și timpul WW2 sunt bine acoperite de titlurile Close Combat. Dar, cel mai bine, Close Combat acoperă domeniul tacticii militare în timp real.

Ceea ce caracterizează această serie este faptul că pornește de la un model al soldatului bazat pe moralul și experiența acestuia (evident, între experiență și moral există o strânsă legătură...). Practic, soldatul nu va executa orbește orice i se cere, ci va avea reacții omenști în fața pericolului și a morții. Între fuga disperată din fața dușmanului și atacurile la limita isteriei, cu pieptul dezvelit și

măinile goale, în Close Combat orice este posibil – mai ales calculul rece al disponerii în terenul perfect modelat. De altfel, cea mai lungă etapă a unei misiuni în Close Combat o constituie cea de dinaintea începerii efective a acțiunii, cea în care se calculează fiecare posibilitate, fiecare unghi,



fiecare colț de stradă de după care poate apărea un tanc sau un tun, fiecare clădire din care un lunetist te poate lăsa fără ofițeri. Care ofițeri sunt foarte importanți, pentru că în Close Combat este excelent implementată capacitatea de comandă a acestora, atât în raport cu experiența lor, cât și cu distanța până la subordonați.

Foarte importantă în Close Combat este muniția, limitată realist, ce se va termina foarte repede în timpul unei confruntări violente, lăsând combatanților numai baionete, cuțite, pături de armă și pumni – cred că Close Combat este singurul joc în care am văzut un soldat ucis cu mâinile goale de câțiva inamici rămași fără muniție. A fost un moment crâncen, realizat cumplit de realist sub aspect sonor.

Close Combat nu are tancuri cu health bar... în jocurile CC vehiculele suferă defecțiuni funcționale în cazul avariilor parțiale: blocarea turelei, a tunului,



infanterist pune mâna pe un Panzerschreck „uitat” într-o groapă și i-o dă unui Panzer pe la spate (exact unde e blindajul mai subțire) sau, dacă n-avem alte planuri cu muniția, când îl „obligăm” să folosească o mină magnetică. Tancurile (și alte vehicule) din CoH suferă defecțiuni funcționale. O lovitură norocoasă ar putea să le scoată tunul din funcțiune. Sau să le lase fără motor, caz în care pot fi folosite pe post de ținte fixe de către artilerie sau aviație. Și cel mai important, blindatele suferă damage în funcție de zona lovită. Ca regulă generală, e bine să le atacați din spate sau din lateral.

Misiunile sunt astfel gândite, încât e practic imposibil să stabilești un perimetru defensiv impenetrabil și să-ți mai rămână timp și resurse pentru a îndeplini obiectivele misiunii. Deci trebuie să fim mai tot timpul în mișcare. De cele mai multe ori suntem obligați să purtăm un război pe mai multe fronturi, așa că forța brută iese din discuție. Prin urmare este absolut necesar să valorificăm fiecare unitate oricât de mică și

neînsemnată ar părea, să apelăm la micile șmecherii tactice, să profităm de teren și să cântărim atenți avantajele și dezavantajele unei manevre anume înainte să ne aruncăm ca orbeții în luptă. Dacă un rush cu Sherman-uri pare (și câteodată este) o soluție de moment, pierderile s-ar putea să fie prea mari pentru a putea face față unei surprize de-a Reich-ului, deci apelați cu încredere la armatele combinate și nu vă gândiți strategiile bazându-vă prea mult pe un singur tip de unitate.

O mare piatră luată de pe sufletul gamerului, sătul să piardă timp prețios dădăcînd niște bieți soldăței de plastic, e libertatea acordată infanteriștilor. Acum nu vă închipuiți că Al-ul vă ghicește gândurile. Ca niște adevărați soldați, grămăjoarele de poligoane ne ascultă ordinele, dar n-au nicio problemă în a gândi pentru ei atunci când situația o cere. N-au probleme majore cu pathfinding-ul, iar în caz de urgență știu să-și poarte singuri de grijă. Caută adăpost când sunt atacați, îți mai „beeeep”-uie ordinele

dacă sunt stupide, treburi pe care orice veteran le are în reflex. Și cel mai important (pentru atmosferă), în cazul în care sunt atacați, vă informează rapid cine le vrea capul și cum au de gând să-l ia.

Lord of the Tanks

Pentru a condimenta și mai mult lucrurile, compania pe care o mănăm în luptă a fost miluită cu o serie de abilități asemănătoare (ca mecanică, nu vă gândiți la un plutonier care scuipă flăcări pe nas) scamatoriilor oferite de Inel în BfME. Faptele de vitejie ne aduc puncte de experiență care pot fi investite într-un Command Tree (Infantry, Armor sau Airborne) sau Doctrine în cazul hitleriștilor din multiplayer. Ce este un Command Tree? Un set de abilități speciale, un mic mare ajutor dat de forurile superioare. O divizie de infanterie, de exemplu, primește ajutor din partea artileriei vecine și prietene, care în combinație cu un sniper camuflat (pe post de spotter) e diavolul în persoană. La

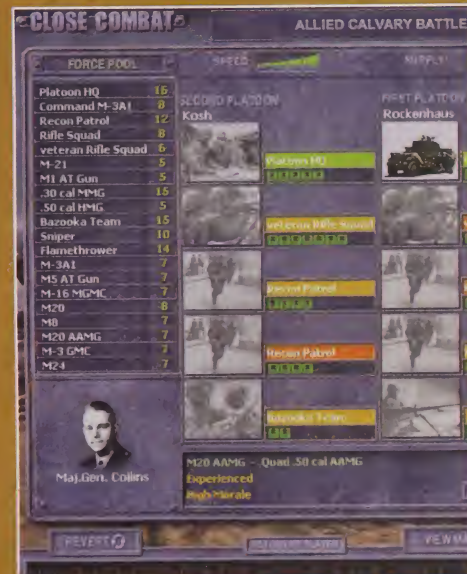


ruperea sau deformarea șenilelor, oprirea motorului, moartea unuia dintre membrii echipajului.

La trecerea de la o misiune la alta, experiența celor rămași crește, cei răniți iau o pauză, ofițerii pot câștiga medalii și specializări importante. Trupele rămase ajung să fie cunoscute și apreciate de jucător, care va ezita uneori să arunce pe cei mai buni în gura tunului, calculul tactic al programării ordinii intrării unităților în atac fiind esențial pentru folosirea eficientă a trupelor cu vechime.

Acestea sunt numai o parte (vreți un articol întreg de CC?) din elementele ce fac din seria primelor cinci jocuri Close Combat, în opinia noastră, cea mai bună apropiere de tactica militară în timp real realizată până în acest moment într-un joc. Iar dacă vreți vreo dată o alternativă dură la șah, încercați un Close Combat în multiplayer...

■ Marius Ginea





nevoie, același comandant de infanterie poate aduce pe câmpul de luptă squad-uri de Rangers, veterani specializați în lupta anti-tanc. Sau se poate specializa în fortificații. Bombardamente aeriene, parașutiști și o mulțime de alte „abilități” sar în ajutorul comandantului care știe ce vrea de la război.

Vezi, băi Hitler, că e ca-n filme?

Având în vedere că WW2 nu se numără printre pasiunile mele arzătoare, aveam de gând să mă documentez serios înainte să mă apuc a debita ineptii pe aici. Aveam și un plan bine pus la punct. Termin o misiune,

contactez personajul colectiv Marius Ghinea Ștefan a PIIG, extrag informația utilă și o bere ca bonus, iar apoi mă dau mare expert în pac-pac-ul mondial cu numărul doi. Ei bine, socoteala de-acasă nu se potrivește cu cea din târg. Odată cu prima ispravă a companiei Able, planul meu măreț s-a dus pe apa Sâmbetei. M-am prins într-o horă îndrăcită cu Wehrmacht-ul și, pe cuvântul meu dacă mi-a mai păsat că lăutarii de la Relic au mai falsat din când în când. Greșeli minore, pe care eu le-aș încadra în marea familie a licenței poetice. Practic, nu ne-a promis nimeni o lecție de istorie, ci un RTS nervos, iar în asemenea condiții nu consider flagrante micile

scăpări ale celor de la Relic. La cât m-am amuzat pe seama săracului Wehrmacht, parcă mi-e nu știu cum să fac tărăboi că tancurile Pershing au fost introduse pe front la începutul lui '45 și nu în vara lui „pașpatru” cum aflăm din Company of Heroes (mersic, Codrin). Totuși, câteva scăpări ale AI-ului și sentimentul de care nu pot scăpa, și anume că unele unități au fost echilibrate „cu mâna” (în defavoarea realismului) de dragul conceptului „rock-scissor-paper”, ingredientul de bază al rețetei unui RTS clasic, s-ar putea să-i scoată din țâțâni pe cei mai chițibușari, care încă nu s-au prins cine este CoH și ce vrea el de la noi.

Oricum, pentru liniștea voastră sufletească este bine să știți că, în mare, CoH nu se face vinovat de niciun păcat de moarte. Oamenii companiei Able nu „falsifică” în mod flagrant trecutul, nemții respectă cu sfințenie realitatea istorică și o cam încasează în mare parte pe unde au încasat-o și în realitate, aliații nu se pun nici ei rău cu statisticile și cad ca muștele când pun prima dată piciorul pe Omaha Beach, altfel spus realitatea se împletește grațios cu ficțiunea și formează un amestec digerabil și chiar plăcut la gust. Cu alte cuvinte, iubitorii de istorie capătă locații și evenimente reale, iar îndrăgostiții de ficțiune primesc o serie de „încăierări” posibile și probabile. E genul de poveste pe care s-ar putea s-o auziți și din gura unui veteran al WW2, iar dacă o spune bine, parcă nici nu vă vine s-o mai verificați. Repet, în condițiile în care producătorii ne-au promis un joc fun și nu un manual de istorie, iar RTS-urile actuale sunt ceea ce sunt (sub CoH, în orice caz), consider că joculețul celor de la Relic și-a atins scopul și, mai mult, a făcut-o cu stil.

Garcon, mai adă' un rând de război!

Fără discuție, CoH este cel mai chipeș RTS la ora actuală. Cu riscul de a exagera (dar doar puțin), pot spune că, la nivel maxim de zoom, arată la fel de bine ca un shooter modern. „Decorul” complet destructibil este cireașa de pe tort. Este o adevărată plăcere să vezi cum un Sherman distruge bucată cu bucată clădirea care adăpostește un squad inamic și să urmărești siderat zborul grațios al nefericiților prinși între obuz și nicovală. Nu-ți poți stăpâni cu niciun chip un zâmbet mefistofelic când admiri peisajul lunar creat de niște artileriști mult prea zeloși. Uimirea nu durează mult, totuși, când începi să te gândești la cât de repede poți să-ți trimiți oamenii să se adăpostească în craterele proaspăt formate. Sau când te oftici de mori că un Panther tocmai a dărâmat zidul care-ți proteja inginerii de fasciști din blocul de vizavi... Obuzele ricoșează realist dintr-un



blindaj mai puternic, fenomen ce poate fi observat în toată splendoarea lui atunci când atacați frontal un Panther sau un Tiger.

Peisajul este completat magistral de hărmălaia caracteristică unui răzbel mondial. Un coleg de breaslă observase că MG-urile latră mai artistic în joc decât în război. Eu n-am observat. Eram prea ocupat să fac pe mine de frică de fiecare dată când le auzeam în apropierea ostașilor mei. Că sunetele au ignorat sau nu „specificățiile tehnice” exacte ale războiului, nu mai contează. Important e că, ajutat de imagini și de sunet, am ajuns Acolo. În mijlocul lor. Propriul meu război. Unde-i bunicul să mă vadă cum eliberez Franța...

CoH Heil!

Din cele mai vechi timpuri, gloatele n-au fost impresionate de statistici. Poți să-i repeți lui Nae până răgușești că WW2 e frunză în topul celor mai crunte măceluri din istorie, să-i bagi pe gât câte documentare vrei. Până nu-i bagi pe gât un lunetist „stalingrădean” sau o poveste tristă a la „plecat-au nouă din Wisconsin”, nu pune botul. Ca om cu familie mare, nu-ți permiți falimentul iminent pe care l-ar atrage un Close Combat (iartă-mă, Mariuse, dar știm amândoi că așa e). În schimb, ca să-ți aperi reputația (și Relic are ceva de apărut), nu-ți convine nici să ieși pe piață cu material de propagandă sau, în cel mai bun caz, cu o fantezie cu tancuri, jucabilă până și de o maimuță cu Alzheimer. Soluția perfectă de compromis este exact Company of Heroes.

Nu ar trebui comparat sub nicio formă cu Close Combat, chiar dacă aparent tratează același subiect. Sunt în clase total diferite. Close Combat este documentarul perfect, nu lasă loc ficțiunii. Tactică pură, un milion de variabile, război în toată regula. Simulează perfect câmpul de bătaie, vi-l recomand cu o deosebită căldură, deși cei mai mulți dintre voi se vor simți copleșiți. Ca să fiu sincer, pe



mine nu m-au ținut curelele să-l joc. Dar n-a zis nimeni că va fi ușor.

CoH este un RTS aproape perfect, care arată mai bine decât un shooter, e mai nervos decât cel mai dovedit action și sună la fel de bine ca Saving Private Ryan. Deși i-am promis lui Marius că n-o să-l compar cu Close Combat, îmi permit totuși o mică observație. Pus alături de Close Combat, în materie de realism și autenticitate avem de-a face cu un produs ușor edulcorat, orientat mai mult spre spectacol, dar care are destul de multe șanse să placă până și obsedaților de WW2. Comparat cu RTS-urile clasice, așa cum le știm de la Dune 2 încolo, nu există altul mai bun.

Ca să scurtez povestea, Company of Heroes este injecția cu adrenalină administrată gamerului (și genului... și pieței... opriți-mă) „supradozat” cu WW2.

cioLAN

► Gen RTS ► Producător Relic ► Distribuitor THQ
► Procesor 1,6 GHz ► Memorie 1 GB RAM ►
Acceleare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ► ON-
LINE www.companyofheroesgame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

10
10
9
9
10
10
9,6



JUST CAUSE

**Sau răsturnarea
unui regim în
cinci ore
lucrătoare**

**Ceea ce face
deosebit Just
Cause, comparat cu
alte jocuri
asemănătoare, sunt
cascadoriile, eroul
având la dispoziție
un stoc
interminabil de
parașute ce pot fi
deschise într-o
mulțime de situații**

Prima impresie care m-a încercat când am plonjat în joc, agățat de-o parașută, a fost aceea că urmează să-mi fac de cap printr-un GTA cu valențe de FarCry. Și de ce nu? Avem o ditamai insula, fictivă evident, dar cu rădăcinile culturale și geografice înfipte adânc în Caraibe, care ne invită să-i străbatem junglele în lung și-n lat după pofta inimii. Am așteptat prea multe însă de la un joc relativ frumos din punct de vedere vizual, cu o poveste cel puțin interesantă și elemente de gameplay care ar fi trebuit să mă dea pe spate, pentru că au uitat să scoată bug-urile și alte câteva porcării enervante din el. Ei, adică producătorii.

Rico, droguri și pac-pac

Agentul CIA Rico Rodriguez le știe limba, are îndemânarea necesară și mușchii de rigoare pentru a fi expediat în direcția insulelor San Esperito și a le da gherilelor locale o mână de ajutor în vederea răsturnării unui guvern

corupt până-n vârful urechilor. Este parașutat cu bine, intră în legătură cu persoana de contact și se apucă pe loc de treabă, aruncând tot felul de chestii în aer, asasinând membrii guvernului și eliberând cătune de sub jugul stăpânirii prin diverse mijloace. Eliberarea satelor și încredințarea lor în brațele înarmate ale gherilelor pot prezenta o serie de avantaje, deoarece se poate ascunde ulterior în zonele controlate de dușmanii guvernului, poliția pierzându-i astfel urma. Ciudat cum de



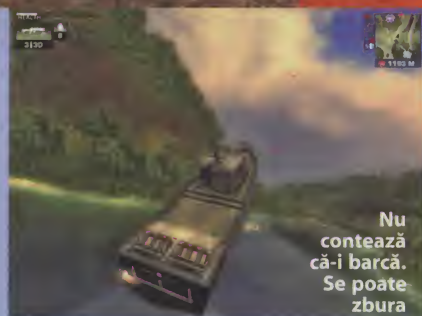
Bubuială de cartier

nu trimite armata un batalion de tancuri să-i stârpească, forțele de ordine evitând să mai calce prin teritoriile pierdute. Oricum ar fi, eliberarea așezărilor nu ține însă neapărat de misiunea principală, pentru care sunt suficiente mai puțin de șapte ore de pac-pac, însă are, evident o serie de alte avantaje. De exemplu, Rico nu numai că se poate piti prin tufele de coca din curțile țăranilor, scăpând de urmăritori, dar va găsi întotdeauna prin satele respective o mașină, un punct de salvare sau grămezi de muniție ce-i stau la dispoziție. Dacă însă cele câteva ore ce țin de povestea principală a jocului vi se par prea puține, nu aveți decât să eliberați sat după sat, să vă plimbați cât e ziua de lungă prin San Esperito în căutare de misiuni secundare sau pur și simplu să căscați ochii de la bordul unui elicopter, admirând peisajul. Sau din avion, după caz, și astfel să terminați întreg jocul într-o lună (ceva îmi spune că exagerez). Imaginați-vă numai teritoriul care se întinde pe 1000 de mile ridicate la pătrat et voila! Timp să avem, nu altceva.



GTA vs. FarCry

Modul de joc este similar celui din GTA, datorită imensității mediului de joc și faptului că jucătorul poate fura absolut orice tip de vehicul pentru a se deplasa de-a lungul insulelor, inclusiv avioane, bărci și elicoptere. Păcat că motocicletele și mașinile se comportă aiurea, urcarea unei pante abrupte fiind uneori o adevărată corvoadă, iar controlul foarte dificil transformă urmărirea într-o aventură neplăcută. N-am să înțeleg niciodată însă cum poate o mașină sau motocicletă să escaladeze pante cu înclinare de aproape 90 de grade. Pe de altă parte, manevrarea avioanelor și a elicopterelor este o plăcere, controlul acestora fiind simplu și



foarte intuitiv, schimburile de focuri fiind și mai și. Rico nu are altceva

face vânt în prăpastie, aruncându-se la timp din ea pentru a deschide o nouă parașută și a scăpa nevătămat. Sau de ce să intri pe poarta principală a închisorii, aruncând totul în aer, când poți să aterizezi fain frumos exact în locul care te interesează?

de făcut decât să îndrepte arma spre ținte și să tragă, adversarii lăsând în urma lor muniție și pachete de sănătate din belșug. În felul ăsta eroul poate continua liniștit orice confruntare la nesfârșit, „dificultatea” acestora fiind unul dintre punctele mai puțin forte ale jocului. Ca să nu mai vorbesc despre „realismul lor”, deoarece nemilosul Rico execută salturi de balerină ce par a fi reluate cu încetinitorul, în contrast cu mișcările rapide ale unui killer profesionist. La rândul lor, după încasarea gloanțelor ce prevestesc moartea, adversarii au amuzantul obicei să se arunce pe spate precum scândurile lovite de tren. Mai ceva ca în desenele animate! Joaca cu grenadele mi s-a părut a fi de departe cea mai amuzantă, mai ales că pot fi detonate mai devreme dacă Rico trage în ele, proiectând polițiști și contra-bandiști în toate direcțiile asemenea unui boboc ce-și deschide instantaneu petalele multicolore.

Ceea ce face deosebit Just Cause, comparat cu alte jocuri asemănătoare, sunt casadoriile, eroul având la dispoziție un stoc interminabil de parașute ce pot fi deschise într-o mulțime de situații. De exemplu, Rico nu este nevoit să urmărească la nesfârșit o mașină pentru a-i lichida ocupantul. N-are decât să pună mâna pe-o motocicletă, să-și deschidă parașuta din mers și să planeze către mașina urmărită, agățându-se de ea cu ajutorul unui „cârlig”. Când a ajuns deasupra, se aruncă frumos pe ea, intră, pune mâna pe volan și îi





Direct pe horn



Defrișarea în zece pași



Cu așa privești, să tot caști gura

senzația că ceva nu este în regulă. Iluminarea, exploziile veridice și efectele produse de apă arată, într-adevăr, foarte bine, dar când dai nas în nas cu populația „colțuroasă” și pe alocuri hidoasă a locului, mai că-ți vine să regreti că n-ai rămas printre nori. Diferența de la cer la pământ este mare și nu trece mult timp până să te sature de aceleași fețe, sate și păduri ce se întind la nesfârșit. Până și muzica cu influențele sale latino tinde să devină repetitivă, chiar dacă în cea mai mare parte a timpului nu deranjează cu nimic. E ca și cum, la un moment dat, ea n-ar

mai fi acolo. Mare minune că voice acting-ul este bine realizat, în ciuda unor replici puțin prea seci pentru a fi suficient de convingătoare, reușind, per ansamblu, sunetul reușește să mascheze multe scăpări, inclusiv modelarea și animațiile grosolane ale câtorva dintre personajele cheie.

Pledoarie pentru o cauză mai puțin... dreaptă

Just Cause nu este un joc prost, dar are tendința să-și îndepărteze potențialii jucători care se străduiesc să-l îndrăgească, când de fapt au așteptat prea multe de la el. Dar nu este niciun joc nemaipomenit de bun, bug-urile și momentele frustrante și alte lucruri enervante împiedicându-l să fie ceea ce ar fi trebuit să fie. Și totuși, poate fi distractiv pentru un jucător care s-a săturat să-și arate moaca de gangster în jocuri precum GTA, Mafia sau The Godfather, în ciuda problemelor care îl macină la rădăcină. Mie, Just Cause mi s-a părut un joc relaxant, chiar distractiv pe alocuri, dacă mă gândesc la câteva dintre schimburile de gloanțe deosebit de antrenante și explozive, dar prea ușor și săpat de prea multe probleme pentru a-l recomanda cu căldură. Este mult prea departe de perfecțiune. Doar bun.

■ KIMO

Închipuiți-vă că Rico poate sări dintr-o barcă în alta, dintr-o mașină în alta și chiar dintr-un avion în altul, furându-l în aer cu ajutorul „cârligului” din dotare.

Distracție cu năbădăi

Just Cause este departe de a fi perfect, iar bug-urile care îl macină au ținut morțiș să-mi facă, nu de puține ori, zile foarte negre. Nu-i deloc amuzant să te trezești călcat de o mașină care ți-a răsărit ca din senin în față sau să nu se deschidă parașuta când ai mare nevoie de ea, rupându-ți gâtul printre bolovani. În schimb, Rico se poate arunca cu mașina de la sute de metri înălțime și să „aterizeze”, ca prin minune, în siguranță. Mai mult,

mașina o poate lua imediat din loc, iar misiunea poate continua. Ca un făcut, dimensiunile uriașe ale insulei nu adaugă cine știe ce sentiment de imersivitate, fiind parcă prea mare pentru ceea ce are jocul de oferit, chiar dacă privită din aer este de-a dreptul fantastică. Peisajul nu te ajută însă cu nimic, când stai să te gândești că pentru a ajunge la destinație trebuie să parcurgi, uneori, distanțe enorme. Rico poate cere să fie extras din zonă și transportat apoi la bază sau i se poate „livra” un vehicul. Cât timp nu este vorba despre un elicopter, problemele legate de dimensiunile prea mari ale jocului rămân. Și da, arată nemaipomenit din aer, dar când revii la firul ierbii te lovește



ALTERNATIVĂ

RESERVOIR DOGS

E scurt, violent, controversat și plin de acțiune, dar ne-a adus aminte cu plăcere de debutul regizoral fulminant al lui Quentin Tarantino.



Ce-aveți bre, că-i doar coca

► Gen Acțiune ► Producător Twentieth Century Fox
 Distribuitor Cine ► Distribuitor Best Distribution Inc. (R)
 2006-10-05 ► Procesor 1.4 GHz ► Memorie 512 MB
 11667 ► Accelerare 3D minimum 64 MB RAM ► ON-
 LINE www.justcausegame.com

Grafică
 Sunet
 Gameplay
 Multiplayer
 Storyline
 Impresie



PrePay

un credit și jumătate!



timp de 1 an, cu Orange PrePay ai:

- credit cadou să vorbești 10 minute naționale, la fiecare 20 de minute consumate
- apeluri naționale la tarifele din rețeaua Orange

share

www.orange.ro

ofertă valabilă pentru orice cartelă SIM Orange PrePay cumpărată și activată până la 31 decembrie; creditul cadou se acordă în limita a 100 USD



GTR2

FIA GT RACING GAME



REALISM
REDEFINED

34

Regele s-a întors!

Cel mai bun simulator de curse auto din toate timpurile, cum își alintau oamenii de la SimBin prima lor creație - GTR FIA GT Racing Game - are începând de astăzi un urmaș. GTR nu lăsa loc de compromisuri, modelul fizic extrem de fidel al bolizilor sancționând drastic greșelile jucătorilor. Acest aspect i-a îndepărtat pe începători, dar i-a atras pe maniacii genului, pentru care GTR a însemnat întruchiparea simulatorului perfect din toate punctele de vedere. Indiferent de gradul de dificultate ales, jocul a rămas în continuare unul greu de digerat pentru profanii care au căutat viteză înainte de toate. A schimbat GTR 2 datele problemei?

Pedale pentru toți

GTR 2, la fel ca și GTR, rămâne totuși un joc de nișă, la fel de dificil, dar mai ușor de abordat de jucătorii aflați la început de drum într-ale simulatoarelor. Tocmai pentru a atrage cât mai mulți pasionați ai genului în jurul noului joc, SimBin a introdus Școala de Pilotaj, punct de plecare pentru nou-veniți și o metodă eficientă de perfecționare. Aici, de-a lungul unei lungi serii de încercări, jucătorului

i se pune la dispoziție un instructor, care îl va învăța cum să intre în viraje, unde trebuie să frâneze și unde să accelereze și îi va semnala când apare momentul prielnic unei depășiri. Numai însușindu-și bazele se poate considera apoi în stare să aplice lecțiile învățate de-a lungul unui campionat, dacă are de gând să obțină rezultate bune. La urma urmei, Școala de Pilotaj rămâne însă doar un compromis în favoarea familiarizării cu manevrele necesare controlării unui bolid pe circuit, deoarece GTR 2

se adresează în continuare unor jucători de elită. Campionatul GT din cadrul FIA a rămas punctul de atracție, iar producătorul a condimentat oferta de toamnă cu 144 de bolizi ce respectă licențele oficiale ale federației internaționale, noi circuite și even-uri legendare, precum cursa de 24 de ore de la Le Mans sau Proximus, întrecere ce se desfășoară pe circuitul de la Spa Francorchamps încă din 1924. Surprinzător,

WARNING!
GTR2 MAY SERIOUSLY
DAMAGE YOUR PERCEPTION
OF OTHER RACING GAMES

Am fost un elev exemplar



Nici vântul, nici ploaia...



ediția de campionat a anului 2005 este de negăsit în GTR 2, iar SimBin ne delectează în schimb cu cele ale anilor 2003, respectiv 2004, străduindu-se să reproducă fiecare dintre cele 34 de circuite până în cel mai mic detaliu. Multe dintre ele însă, prezente atât în versiunile anului 2003, cât și 2004, sunt prea asemănătoare pentru a putea face o diferență între ele.

Asfalt tango

Varietatea mai mare a modurilor de joc ar trebui să-i țină pe jucători ocupați pentru o lungă perioadă de timp. Cursele de practică (Open Practice) constituie punctul logic de plecare după Școala de Pilotaj, deoarece ne dau o ultimă șansă să învățăm chichițele fiecărui traseu și să ne jucăm cu setările mașinii. Sunt atâtea opțiuni ce pot fi modificate pentru a-i crește performanțele, încât până și eu am reușit să-mi prind urechile la un moment dat. Dar nu m-am lăsat. Pentru cine știe și cunoaște, modul de setare al parametrilor mașinii înaintea cursei reprezintă, de altfel, o provocare în sine. Cursele, pe de altă parte, nu sunt nemaipomenit de dificile, mai ales dacă este ales un grad de dificultate inferior, însă

recomand folosirea unui volan și eventual o pereche de pedale pentru a simți cu adevărat emoția competiției, deși nici cu tastatura nu mi-a fost rușine.

Pentru cei care doresc să se pregătească și mai

intens, există apoi modulele Time Trial, unde jucătorul își poate îmbunătăți timpii concurând împotriva unei mașini virtuale, și cursele de weekend (Race Weekend), unde AI-ul îi se dă ocazia să-și arate colții înaintea intrării în campionat. Iar dacă ne țin bujiile, putem încerca apoi cursele de 24 de ore, fiecare eveniment lungindu-se de-a lungul a patru zile, cu toate schimbările climatice aferente, ce modifică comportamentul mașinii în funcție de situație. Aici timpul poate fi comprimat, ceea ce înseamnă că jucătorul poate alege cât de lungă va fi cursa în timp real.

Marea provocare o constituie, evident, campionatul, unde jucătorul concurează în același mod în care o fac piloții în realitate. Este locul în care AI-ul, mult îmbunătățit față de GTR, își dă arama pe față și luptă pentru fiecare centimetru de pistă, atacând agresiv, fără prea multe menajamente, dar evitând cu

precauție incidentele, pe parcursul unor curse deosebit de solicitante.

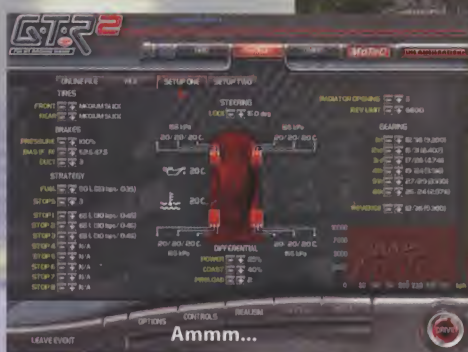
În brațele simulării

Engine-ul fizic a fost, după cum era de așteptat, finisat și complet refăcut pe alocuri. GTR 2 se apropie de perfecțiune mai mult decât orice alt joc din acest punct de vedere, realismul simulării fiind unul ieșit din comun. Un zid lovit poate echivala cu oprirea imediată a motorului, iar ciocnirea cu un alt concurent îl poate trimite învărtindu-se în afara traseului pe șoferul neatenț. Oricât de dificil ar fi însă drumul spre glorie, GTR 2 rămâne extrem de distractiv și provocator în același timp. Condițiile atmosferice influențează comportamentul bolidului, forțându-l pe jucător să schimbe imediat strategia și să acorde mai multă atenție asfaltului, iar starea vremii afectează manevrabilitatea mașinii exact ca în realitate. Un viraj abordat cu neatenție pe asfaltul udat de ploaie poate provoca, de multe ori, acvoplanarea și proiectarea elegantă a mașinii într-un zid. Modelul cauciucului a fost și el complet regândit, constatându-se îmbunătățiri majore în comportamentul cauciucurilor la viteză mică. Controlul pe porțiunile de viteză mică ale pistei este astfel mult mai facil.

GTR 2 punctează în favoarea realismului și prin grafica fotorealistică foarte detaliată, un sistem de iluminare dinamică ce face posibil ciclul noapte-zi de 24 de ore și modul în care a reușit cu atâta măiestrie să-i dea „viață” pilotului. Acesta reacționează realist la tot ceea ce se întâmplă, schimbă vitezele cu promptitudine și manevrează volanul într-un mod cât se poate de veridic. Absolut totul pare a fi exact acolo unde trebuie să fie în GTR 2, inclusiv cel mai bun sunet pe care un joc de asemenea valoare îl poate reda. Fiecare mașină sună diferit cu fiecare apăsare a pedalei de accelerație, de parcă întreaga existență a jucătorului ar depinde de bucata aia de metal. Sunetul produs de trecerea într-o treaptă diferită de viteză mi-a provocat adesea sentimentul că particip cu trup și suflet la cursa vieții mele. Până și coloana sonoră este superb realizată, aducând un plus de imersivitate cum rar am simțit.

Dincolo de așteptări

Profesioniștii simulatoarelor de la SimBin au reușit să împingă limitele cu fiecare nouă lansare, iar cu GTR 2 au reușit să-mi întrecă



Măi, dar mulți mai suntem

orice așteptări, apropiindu-se pe cât a fost posibil de realitatea curselor din FIA GT. Multiplayer-ul a căpătat noi dimensiuni, prin posibilitatea provocării altor

ALTERNATIVA

Need for Speed: Most Wanted

La polul opus, în NFSMW nu trebuie să vă faceți griji că rămâneți în pană, iar patru taste sunt suficiente pentru a-l termina.



27 de jucători online sau în LAN și prin faptul că acum pot pune liniștit la bătaie propriul meu server dedicat. Codul de rețea a fost îmbunătățit și ni s-a oferit șansa să înregistrăm cel mai bun tur de pistă, pe care apoi îl putem trimite prietenilor, care vor avea astfel ocazia să scoată un timp mai bun, concurând împotriva unei mașini semi-transparente ce aparține jucătorului care a lansat provocarea. Pare mult pare puțin? Este mai mult decât suficient, zic eu, iar dacă vă place genul, GTR 2 n-are voie să vă scape.

■ KIMO



Auzi la el, să-mi explodeze-n față!

► Gen Simulator pe bune ► Producător SimBin ► Distribuitor Totale studios ► Procesor PIV 1,3 MHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D minimum 64 MB VRAM ► WWW ► GW-LINK www.gtr-game.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
10
9
9
9
10

9,4

Tiger Woods PGA Tour 07

Nerecomandat cunoscătorilor

Nu se numără printre vedetele sportive, de aceea nici nu avem parte de prea mult scandal pe marginea lui. Un joc liniștit, făcut în liniște și care aduce liniște, mai ales dacă mă gândesc la păsărelele care mă bâzâie la cap în timpul loviturilor. Electronic Arts nici nu prea a asociat cuvinte mari cu acest joc în ultimul timp și după ce m-am uitat bine la lista cu caracteristicile cheie pentru Tiger Woods 07, nu pot spune că am murit de nerăbdare să pun mâna pe croșe. Totuși cu gândul că am jucat întotdeauna cu plăcere acest joc, am trecut peste faptul că singura modificare care influențează cât de cât gameplay-ul este reprezentată de un „Risk Meter” care te ajută să-ți cântărești șansele de reușită înainte de fiecare lovitură. Un mod mai echitabil de a ajuta jucătorii, decât preview-ul loviturii din trecut. Desfășurarea partidelor respectă aceleași reguli ca și în trecut iar cei cu experiență pot trece la „măcelărit” adversarii încă de la început. Aceleași elemente sunt luate în considerare în pregătirea loviturilor și aceleași mișcări ne conduc spre o lovitură reușită.

Noi sunt cele 12 trasee din care 10 cu licență și modul „Team Tour” care mai animează puțin jocul. Aici îți faci o echipă de patru jucători cu care, după ce i-ai dus la un anumit nivel, poți înfrunta echipa maestrului Tiger. În continuare, îți poți petrece ore întregi cu customizarea personajului, seria Tiger Woods având una din cele mai complexe

unelte de acest gen. Anul ăsta nu am mai avut însă răbdarea de a-mi pregăti un negru masiv, cu care să intimidez populația caucaziană aflată în căutarea păcii interioare pe terenul de golf, așa că după câteva random-uri am primit un individ care după cum arăta era fascinat de contabilitate.

Pauză totală

Departamentele grafică și sunet au fost cu siguranță în concediu de toamna trecută pentru că nu avem nicio modificare la aceste capitole față de ediția trecută. Aceiași iarbă, aceiași modelare a personajelor, și dacă nu aveam Risk Meter-ul în stânga ecranului puteam să jur că am instalat jocul greșit. Sunetul de ambient transpune în joc atmosfera unui joc de golf, cu un comentariu calm care mă duce mereu cu gândul la cât de tare se distrează lumea prin Anglia la ceaiul de la ora cinci. Ținând cont că în acest joc nu putem vorbi de importanța menținerii la zi a bazei de date (tot aceiași jucători domină turneele și azi), nu văd nici un motiv pentru posesorii ediției de anul trecut să dea banii pe Tiger Woods PGA Tour 07. Poate pentru



Mai bine ar merge un fotbal pe gazonul asta.



modul de joc „Team Tour Mode” însă într-un final tot partidele de multi dau Savoarea jocului. Jocul poartă numele unuia din cei mari sportivi din istorie și până acum nu prea l-au făcut de râs. Chiar dacă seria Tiger Woods s-a menținut la un nivel calitativ bun, anul acesta a dezamăgit prin pasul făcut pe loc și mă întreb oare ce s-ar fi întâmplat dacă și eu aș fi dat un copy/paste articolului de anul trecut. Dacă se mai întâmplă, o voi face. Pe bune! Vorbesc serios! Nu mă credeți!? O să-i schimb doar titlul.

■ Rzarectha

► Gen Simulator de golf ► Producător EA Sports ► Distribuitor EA Sports ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor P III 800 MHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE
www.easports.com/tigerwoods07

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
8
9
—
5

7,6



Profesorul la lucru

Abonează-te și poți câștiga!



1 set de boxe X-620



2 kit-uri tastatură + mouse
Comfort Laser



2 joystick-uri Wingman
Force 3D



Logitech®



2 joystick-uri
Freedom 2.4



1 Cordless Rumblepad
pentru Playstation



1 telecomandă universală
Harmony 688



1 Cordless Rumblepad
pentru PC

La fiecare abonament pe 12 luni oferim **GRATUIT** o șapcă LEVEL!

Abonează-te pe un an la **LEVEL** până în 10 februarie 2007 și intri în cursă pentru a câștiga unul dintre aceste super premii. Câștigătorii vor fi anunțați în revista **LEVEL** din luna martie 2007.

„Joint-ul”, sursă inepuizabilă de succese



unde duce. Diplomația este un lux rezervat celor care stau pe margine și se uită la meci și pe care oricum nu-i mai ascultă nimeni. Dacă e bine sau rău, nu sunt eu în măsură să judec și nu cred că există cineva capabil să judece. Tendințele sociale actuale au distrus orice manuale din domeniu, deoarece modelele comportamentale tind să devină apanajul epocii. Ei bine, unele jocuri, în general fără intenție, trezesc în unii dintre noi nevoia de a filozofa un pic, și asta, după cum spunea un profesor de-al meu, ne asigură nota cinci. JTF este modelul ideal al unității de stabilire a păcii. Dacă scădem densitatea populației, șansele de război scad și ele, iar presa nu e chiar peste tot...

Lămurire

Poate că vă gândiți acum că JTF este un



Consider că e necesar să știți un mic amănunt legat de scrierea unui review. Nu știu ce fac ceilalți, dar eu ori de câte ori mă așez la masa de lucru, trec în revistă un pic și ce au mai spus alții despre jocul de care mă ocup. Este doar o metodă prin care încerc să descopăr alte opinii, cu scopul de vă oferii o imagine cât mai obiectivă asupra calității produsului. Joint Task Force nu a avut succes printre critici, mai ales din cauza unor aspecte legate de stilul general de joc al gamerilor. Însă ce ne facem când jocul se adresează unei pătri nu neapărat mai puțin pretențioase, ci poate mai hardcore? Exact acelui grup de gameri mă adresez eu acum. Puteți să o luați și ca disclaimer, pentru nota de la sfârșit.

Pace și progres

Se știe că progresul este în general rezultatul încercărilor prin care trebuie să treacă o societate în drumul său. Unul dintre motoarele cele mai eficiente în sprijinul acestui progres a fost războiul. Este un fapt recunoscut și băgat la cap de toată lumea. Ei bine, deși cu toții suntem de aceeași părere, suntem în continuare mari doritori de Pace. Motivele sunt cât se poate de personale și au de-a face cu propria piele. Adevărul e că ne este frică de război pentru că echivalează cu încetarea din existență sau cu o viață de câine pe durata sa și, ca să fim și mai sinceri, mă îndoiesc că

avem conștiința necesară pentru a ne pune problema binelui urmașilor. Individualismul acela arhetipal nu ne lasă să mergem prea departe cu gândul. Se pare însă că în ultimii 50 de ani unii oameni au găsit un compromis, și anume asigurarea păcii prin intermediul războiului. Este o sursă de progres de sine stătătoare care se autoîntreține, resursele investite fiind practic perfect justificate. Dacă Pace=Război, e clar că și Război=Pace, ceea ce e clar



Încercând să emigrăm

Turcii o treceau înotând...

RTS filozofic, ceea ce este complet greșit. Problema este că eu am ajuns să joc într-un moment în care nu „Joint-ul”, ci vârsta de 30 de ani m-a adus într-o stare ușor meditativă, cu tendințe depresive. Lucrul

acesta m-a ajutat să văd dincolo de aparență și scopul său de joc comercial, lucru la care probabil nu s-ar aștepta nici producătorii. E timpul să detaliem un pic. Așadar, evenimentele se petrec în zilele noastre. Lumea a creat un detașament multinațional de luptă antiteroristă și de menținere a păcii cu numele de Joint Task Force. Scopul declarat al acestui detașament este de a reuși acolo unde alții nu sunt în stare și de a-i aduce în fața legii pe cei răspunzători. Da, asta implică în general capturarea lor cu sângele în mișcare și nu asasinarea „justificată” legal. Evident, acest lucru nu e posibil, fapt demonstrat încă din a doua misiune. Motivul este simplu și anume acela că și JTF trebuie să execute ordine. Mai departe, cea mai mare problemă a acestui grup de „eroi” este că trebuie să-și asigure baza materială din fonduri proprii. Acestea sunt obținute din ducerea la bun sfârșit a obiectivelor unei misiuni. Bani se câștigă și se folosesc pe câmpul de luptă. Asta nu implică construirea de baze ca în orice RTS, ci achiziționarea de trupe care vor fi aduse instant pe câmpul de luptă. Însă... banii nu aduc fericirea, iar pentru ca lumea să plătească e indicat să omiți a aduce în fața justiției pe unul sau pe altul. Interesant este faptul că pentru prima dată într-un joc a fost introdus „Efectul Media”. Acesta înseamnă faliment sau succes, în funcție de ce urmăresc civilii

civililor, așa cum ați avea tendința citind ceea ce am scris mai devreme.

Foc continuu

Și pentru că până acum am creat o imagine destul de confuză asupra jocului, e timpul să ne lăsăm sub controlul gravitației și să coborâm cu picioarele pe pământ. De la acest nivel, JTF nu mai este chiar atât de frumos. Evident, ca la majoritatea jocurilor din ziua de azi, putem spune că engine-ul grafic este excelent, cu mediu destructibil, landscape-uri minunate, iar sistemul de zoom și camera sunt mulțumitoare. Însă, dacă ar fi după mine, aș sări peste fraza asta care e prezentă aproape în fiecare articol din revista noastră. Lucrul acesta mă duce cu gândul la sunet, unde, ca de obicei, muzica e bună și voice acting-ul îndoielnic. Însă ne-am obișnuit și cu asta și deși Marius o să mă crucifice pe motive de amatorism, trebuie să recunosc faptul că frecvențele joase din acest joc sună excelent. Un bas de nota 10. Însă ajungem prin excludere la gameplay, unde, spre dezamăgirea mea, m-am izbit de niște probleme pe care nici vechiul Red Alert nu le avea. Nu știu exact ce s-a întâmplat, însă pathfinding-ul unităților a fost nenorocit. Pur și simplu unitățile nu pot trece una de cealaltă, ceea ce creează niște fenomene surprinzătoare, ca de exemplu imposibilitatea de a băga doi bazucari la înaintare pentru că e poteca prea strâmtă. Jocul este dominat de

micro-management, care mie îmi place la nebunie. Faptul că trebuie să ai grijă de unitățile tale ca de ochii din cap mi se pare superb. Posibilitățile tactice care se deschid sunt nelimitate... sau, mă rog, limitate de pathfinding-ul de trei lei. Jocul te învață să-ți folosești oamenii în mod foarte eficient, însă AI-ul este foarte limitat. Asta înseamnă că trebui să dai pauze permanente ca în Neverwinter Nights, ca să le spui ce să facă... Ei bine, în single player aceasta

nu e o problemă, însă în

multiplayer da. Nu ar fi dacă acțiunea s-ar petrece într-un ritm normal, însă de obicei totul se mișcă atât de repede încât numai un Space te poate ajuta. Pe de altă parte, lipsesc din joc elemente de bază ale unui RTS, ca de exemplu un mod serios de organizare a unităților pe câmpul de luptă. Numărul de formații oferite este în număr de trei și acestea au o funcție extrem de limitată. Se

Vezi steluța aia de la geam? Pe 10 dolari că n-o atingi

la televizor. Iar cum media are interese proprii... a

menține o imagine pozitivă exclude detonarea carului 2 de reportaje, cum probabil veți avea tendința. Cert este că media e cu ochii pe voi și generalii ăia de sus cu ochii pe media... Așa că evitați asasinarea

Somalezii nu se văd
din motive știute deja

și-o poate schimba după preferințe. Asta înseamnă că orice comando normal poate folosi o bazucă, C4 sau lansator AA. La fel, respecializarea deschide alte posibilități tactice. De asemenea, avem eroi care cresc în grad și care învață o serie de skill-uri suplimentare. Unitățile dobândesc experiență și după anumite misiuni pot fi promovate în grad, ceea ce transformă o unitate normală în erou. Un lucru original, de care am fost impresionat. Din nefericire, nu este suficient pentru a te ține departe de RTS-urile clasice. Potențialul jocului este enorm, însă are clar nevoie de o

grămadă de reparații. Și suntem cu toții conștienți de faptul că un joc care nu șochează la lansare nu va mai șoca niciodată.

Dar spuneam...

Mie mi-a plăcut jocul, cu toate problemele sale, deoarece a venit cu niște idei noi, care nu credeam că există. În plus, am fost foarte indulgent și m-am lăsat dus de poveste și de filozofia pe care am creat-o eu în spatele ei. Cum spunea cineva, plăcerea de a juca un anumit joc stă mai mult în mintea celui care joacă decât în calitatea jocului. Eu am avut o experiență plăcută, ușor prea metafizică în situația mea de critic, însă individualismul...

■ Locke

simte
lipsa în același
multiplayer, pe care nu l-aș
aduce în discuție dacă nu ar merita. Dacă
cele trei probleme mari de mai sus ar fi
rezolvate, probabil că JTF ar avea cel mai
interesant și mai plăcut multiplayer al unui
RTS de până acum... Patch-uri văd că ies pe
bandă și poate cine știe... Sunt câteva
elemente care însă încercă să
compenseze anumite
probleme
de mai sus.
De exemplu,
aproape
fiecare
infanterist
poate fi dotat cu
o armă
secundară pe care

► Gen RTS ► Producător Sierra ► Distribuitor Vivendi ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
► Procesor 2 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE www.jointtaskforce.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
7
6
8
6
10
7,6



JTF
JOINT TASK FORCE

NO STEP
CAUTION

Power
M1-1500 turbine engine
1500 HP

Specifications
Weight 69.54 tons
Length 9.8m
Turret Height 2.3m
Width 3.6m

M1A2 Abrams Main Battle Tank

Commander's Weapon
7.62 M249 Machinegun

Loader's Weapon
7.62 M249 Machinegun

Coaxial Weapon
7.62 M249 Machinegun

Smoke grenade Launchers
M259

Crew 4
Commander, Gunner, Loader & Driver

Main Armament
120mm M256
Smooth Bore Cannon

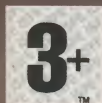
ACESTA ESTE SEZONUL⁰⁷

Nu-ți vom spune
că suntem magnifici,
îți vom arăta.
Și azi și mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
orașul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.

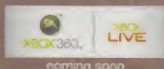
FIFA 07



Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com

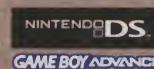
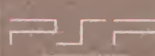


www.pegi.info



PlayStation.2

GAMECUBE



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs oficial cu licență FIFA. Sigla FIFA © 1977 FIFA™. Produs autorizat de către Electronic Arts Inc. Numele licențiarilor și asemănarea acestora cu persoanele reale utilizate cu licență obținută de la The International Federation of Professional Footballers (FIFPro) și echipele naționale, cluburile și/sau țările, și altele în altă formă sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. PS2 este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Sigla Microsoft, Xbox, Xbox 360 și Xbox Live sunt mărci înregistrate. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™. Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL. Tel: 021-406.30.90

Europa Barbarorum

Europa Barbarorum (EB) este cunoscut printre fanii înfocați și printre veteranii de Rome Total War ca fiind probabil cel mai bun și mai complex mod. Altfel spus, EB este o modificare complexă și completă, care schimbă radical fața jocului. La Europa Barbarorum se lucrează intens de peste doi ani (proiectul a fost început în ianuarie 2004), cu intenția de a modifica facțiunile barbare din joc deoarece nu erau corecte din punct de vedere istoric, nucleul de dezvoltări fiind cu adevărat hardcore players. EB are și el partea lui de probleme, pe care vi le voi prezenta pe larg, împreună cu avantajele lor. De menționat este faptul că deși are peste doi ani de la înființare, disponibilă pentru public nu este decât o variantă BETA, care a ajuns până la versiunea 0.74. Următoarea versiune, 0.80, va fi disponibilă curând, dar nu se știe exact când, deoarece membrii echipei sunt foarte secretoși în legătură cu data de lansare (nu de alta, dar parcă păzesc aur, zău așa...).

Hai să începem cu începutul, adică cu o prezentare generală a mod-ului. Jocul începe în anul 272 î.Hr. și include patru facțiuni noi și refacerea completă a celor anterioare. Acuratețea istorică este religie în joc, realismul fiind dus la extrem (poate să deranjeze pe unii, dar mumiile egiptene nu vor fi în joc... mai pe românește, Ptolemei). Dispar toate ciudățeniile de unități gen Head Hurlers, War Dogs, Flaming Pigs și mai știu eu ce OZN-uri terestre, ele fiind înlocuite cu unități corecte din punct de vedere istoric. Pe lângă unități noi, harta revoluționară și formații de luptă special create pentru EB,



mai sunt și alte aspecte foarte interesante cum ar fi EB Governments, care se construiesc în orașe, pentru a „coloniza” populația băștinașă în interesul tău. Pe lângă aceste guvernări speciale, mai există un sistem sofisticat de virtuți și vicii pe care iubiții tăi generali (membrii familiei) le pot dobândi.

Când zic că sunt hardcore băieții, nu glumesc (a se vedea în dicționar: WoW addict). În joc sunt peste 200 de unități noi, toate făcute de la zero, dintre care majoritatea arată impecabil, fiind realizate foarte bine și în detaliu. Interfața grafică (GUI) a fost drastic

schimbată, acum practic fiecare facțiune având interfața ei proprie, ceea ce conferă un aer de autenticitate desăvârșit. Simbolurile facțiunilor, aspectul orașelor pe hartă, totul a fost modificat pentru a da un aer cât mai istoric. Totuși, vârsta engine-ului Rome Total War se vede clar și asta îi afectează pe pasionații de grafică, deoarece vor să vadă ceva revoluționar, dacă tot s-a muncit atâta timp la această modificare. Un plus pentru partea grafică o reprezintă simbolurile facțiunilor. Totuși, nu scapă nici de critică și în unele cazuri chiar una dură, deoarece există multe lipsuri. De exemplu, nu toate unitățile au carduri, iar multe unități de la care te așteptai să fie spectaculoase (elefanți, de exemplu... m-am trezit că erau animale bipede cu sabie) au card de peasant. Lipsa acută de carduri (care, fac o mențiune, se creează greu, e muncă meticuloasă) afectează interesul și plăcerea de a juca. Pe lângă cardurile unităților, mai există și cardurile clădirilor, care nici ele nu sunt toate la locul lor. Deh, ce să-i faci, se face totul pe gratis, nu ia nimeni vreun sfânt, așa că va trebui să mai suportăm un timp aceste lipsuri, până când va exista destul manpower ca să completeze toate aspectele jocului.

Harta campaniei cuprinde acum 200 de orașe, toate amplasate după cartografia zonelor aparținând perioadei respective. Munca la hartă a fost titanică, necesitând ore întregi, baxuri de Red Bull, holbat intens și verificat poziția istorică cu Google Earth. Za map a fost lărgită foarte mult, acum ajungând până în Arabia (S), India (SE) și chiar deșertul

Băieți, s-a spart petrecerea de e așa liniște?



Gobi din China (E). Harta arată superb, dar sunt numeroase glitch-uri, în special la capitolul lacuri și râuri, care sunt enervante în timp și, uneori, îți pot afecta mersul campaniei. Nu prea ai ce să faci la acest capitol, deoarece codul sursă „rămâne pe poziții”. Rețeaua de drumuri antice a fost și ea special construită și aranjată, pe lângă drumurile normale existând și vestigiile antice cum ar fi Calea Regală Persană sau Drumul Chihlimbarului (care trecea prin Callatis, dragi concetățeni). Dacă tot vorbim de specialități, trebuie menționat sistemul impresionant de minuni ale lumii, EB incluzând multe „buildings” complet istorice care au marcat Antichitatea (mai mult sau mai puțin), care îți dau diferite bonusuri dacă le stăpânești. Pe plaiurile mioritice, de menționat sunt Muntele Cogaionon (muntele sacru al dacilor) sau Drumul Chihlimbarului. Pe alte plaiuri, avem Mausoleul din Halicarnassus, Templul Artemisei din Efes, Farul din Alexandria, Capitolul roman, Piramidele din Giseh...

La capitolul gameplay și jucabilitate, EB primește o notă ridicată datorită complexității sale. Partea de text a mod-ului este și ea pe măsură. S-au adăugat aproape 5000 de nume istorice pentru generali, căpitani... și asta e doar începutul. În primul rând, s-a început cu o colectare de date, care în timp a dus la rezultate remarcabile, scripserii fiind capabili de „miracole”. Multitudinea de script-uri și de „efecte speciale” a dus la o încetinire substanțială a jocului, EB fiind un adevărat mâncător de resurse (cel puțin 512 MB RAM ar fi indicați...). Despre AI nu prea se pot menționa multe, deoarece este hard-coded. Totuși, echipa a reușit să „forțeze” AI-ul prin script-uri, ce a dus la o ușoară îmbunătățire a acestuia. Ceea ce e chiar remarcabil, fiind făcut fără ajutorul celor de la Creative Assembly, care sunt zgârșiți când e vorba de divulgat informații.

Muzica a fost creată de doi compozitori profesioniști, Morgan Casey și Nick Wylie, fiind foarte potrivită cu atmosfera generală a mod-ului. Noua versiune care va apărea în curând (developer-ii nu au dat o dată exactă)



va cuprinde muzică nouă, care va adăuga mai mult feeling jocului. În plus, s-a creat un

„voicemod” în latină, de către membri. De altfel, sunetul e singurul capitol la care nu există reproșuri pentru EB.

Capitolul resurse și cerințe aduce minusuri serioase mod-ului din cauza numărului mare de script-uri, unități... EB mănâncă foarte multe resurse. Sunt necesari cel puțin 512 MB RAM (și așa merge încet...) și 128MB/256MB de memorie video. EB 0.72 (baza) are aproximativ 140 MB, iar EB 0.74 (patch) are aproximativ 70 MB.

Celor care au avut răbdarea impresionantă și incredibilă să citească până la capăt le urez descărcare plăcută de pe www.europabarbarorum.com și „Ave Cezar!!!” înainte ca barbarii să vă mănânce de vii. :)

■ El Comandante



Grădinile Suspendate din Babilon. Uitați dovada aici, puteți să uitați de spusele profului de istorie

Equilibrium: Hall of Mirrors

(Max Payne 2)

În viitor, un regim dictatorial scoate războiul din scenă, eliminând emoțiile de orice natură. Cărțile, arta și muzica au fost interzise, iar sentimentul a devenit o crimă pedepsită cu moartea. Clericul John Preston este unul dintre locuitorii acestei lumi, însă locul pe care îl ocupă în societate este unul privilegiat, fiind unul dintre agenții guvernamentali responsabili cu distrugerea celor care refuză să se supună legii. Într-o zi însă, John uită să-și administreze doza de Proziom, un drog care alterează funcțiile creierului, suprimând emoțiile. Omul care până atunci aplicase cu strictețe legile regimului se transformă peste noapte în singura persoană care îl poate răsturna.

Pentru mulți dintre voi, Hall of Mirrors a sunat deja un clopoțel și v-a adus aminte de Equilibrium, filmul care a inspirat această reușită conversie single player pentru Max Payne 2. Tot ceea ce a făcut creatorul lui a fost să implementeze un nou sistem de luptă, similar kata-ului pe care eroul din film îl execută cu măiestrie folosindu-se de arme de foc, aducând astfel unele dintre cele mai

spectaculoase scene de acțiune de pe peliculă și pe PC. Dar ce este Gun Kata-ul? Pe scurt, mișcarea permite, în esență, lichidarea mai multor adversari în același timp, cu ajutorul a două arme de foc pe care jucătorul le vântură în ambele mâini, doborându-i la unison. Un fel de mișcare a la Matrix, dacă vreți, în care fiecare mână înarmată vânează, independent de cealaltă, scăfârliele adversarilor aflați în locuri diferite.

Cumva, Hall of Mirrors i-ar putea dezamăgi pe jucători prin prisma „lungimii” sale, fiind deosebit de scurt, și a poveștii care



Christian Bale își găsește echilibrul

de luptă fiind frumos animat, chiar dacă nu este întotdeauna și eficient. Evident, îmbunătățiri se mai pot aduce, mai ales la capitolul storyline, care poate fi dezvoltat și lungit, dar per ansamblu Hall of Mirrors este un mod foarte reușit. Dacă v-a plăcut filmul, merită să încercați câteva dintre cele mai bune părți ale lui.

■ KIMO



Pregătit de căpăceală

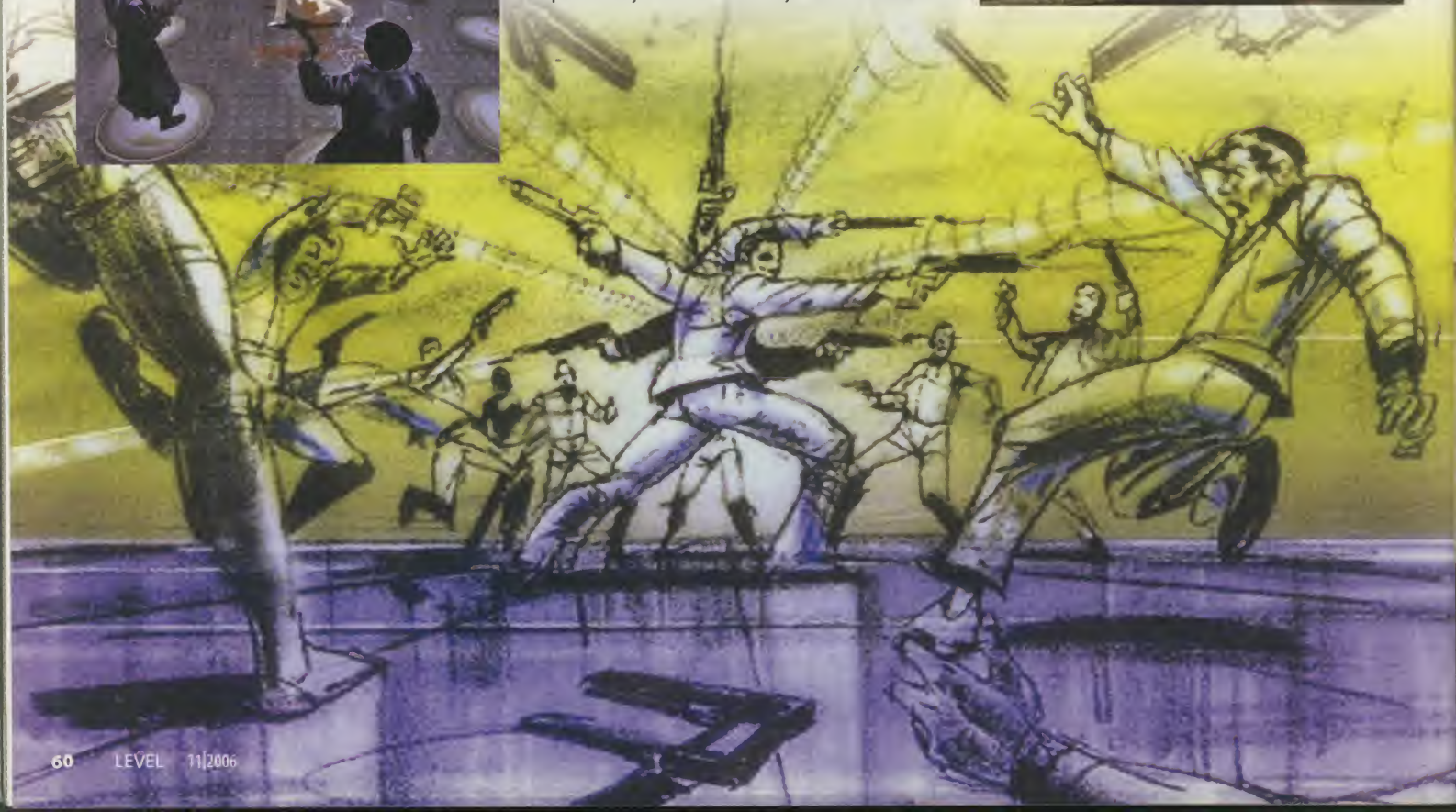


Să dăm c-avem destule gloante

nu este una tocmai originală. Dacă stăm să ne gândim că mod-ul poartă amprenta unui fan al filmului, nici măcar n-ar trebui să ridicăm pretenții din acest punct de vedere. Importantă pentru cei care au fost impresionați de film este acțiunea, sistemul



A fost prea mult pentru el



Consumul exagerat de "motoare"
creează... independență!

ATENȚIE!



În fiecare lună
revista moto Nr 1
în România,
la punctele de difuzare a
presei din toată țara

UNIVERS
MOTO



Zboară, zboară... bolovanul zboaaarăă!!!

Am făcut-o și pe asta. Un respec scurt și Kiwi a început să zboare ca pasărea măiastră. Cum zbura el ca o albinuță din misiune în misiune, mândru nevoie mare de noua lui putere, dă peste odrasla albastră a unui român verde. Fericit nevoie mare că a întâlnit în sfârșit un suflet de valah, Kiwi s-a așezat la o tacă cu Bruta mioritică. Bineînțeles, ca orice dac liber, Kiwi n-a pierdut ocazia să facă vreo trei tumburi prin aer, doar doar o stârni ceva invidie în sufletul compatriotului său, care săracul încă nu învățase să zboare. „Ești nou venit, ai?” a fost singura reacție. „Brutele ca

tine nu trebuie să zboare. De viteză ai nevoie matală, lasă ceriul celor care-l merită”.

O avalanșă de sfaturi practice și o tură în țara lui PvP Vodă, unde i s-a arătat pe viu (și imediat pe mort) de ce Fly nu este cea mai potrivită alegere pentru o brută, l-au convins pe Kiwi să se bage ucenic la românul cel sfătos și să aștepte următorul respec (pentru care va trebui să muncească din greu pe câmpiile PvE-ului) ca pe A Doua Venire. Dar despre asta într-un episod următor.

Acum, între noi fie vorba, zborul l-a ajutat de multe ori pe Kiwi să ajungă teafăr la câte-o clică de nelegiuți mai mari ca el, care frecău menta prin misiuni în zone de nivel mare, burdușite cu mobii care l-ar fi terminat pe bolovan dintr-o singură lovitură. Un cros sănătos printre dihaniile cele fioroase mi se pare mult mai riscant decât printre norișorii inofensivi. Adică pe pământ oricând există

Fugărind curentul



șansa ca un mob de cinci ori cât tine să te remarce și să te „agațe” așa, ca din greșeală. Și de o greșeală e nevoie să te trezești la spital, cu o datorie măricică la „banca de experiență”. Ceriul mi se pare mai sigur în PvE. În fine, singura dată când m-am ofticit că l-am blagoslovit pe Kiwi cu Fly a fost în PvP, iar pe serverele europene PvP-ul se practică rar de tot. Eh, om trăi și om vedea.

■ cioLAN

Doar cerul e mai sus decât noi



Fulgi de zăpadă (continuare)

MMORPG-urile nu sunt doar distractive, ci dezvoltă și întăresc relațiile sociale ce se stabilesc între jucători. Guild Wars rămâne în continuare un astfel de exemplu, iar întâlnirea cu un grup de jucători ieșiți din comun va rămâne veșnic în amintirea mea.

Cum vă spuneam, în cele din urmă am traversat dificila trecătoare numai ca să mă trezesc mușcând din zăpadă, cocoșat de pumnii unui Yeti sau copac, ce naiba o fi fost, în timp ce admiram cu nonșalanță fulgii de nea. După alte câteva cafturi și cercuri descrise alergând în jurul unor dealuri de teama bazaconiilor de nivel prea mare pentru mușchii mei, am atins obiectivul final - The Frost Gate. Astăzi, la un an de la lansarea primei campanii și cu cea de-a treia bătănd la ușă, abia dacă am întâlnit acolo zece începători care se dădeau de ceasul morții să alcătuiască un party ca lumea. În ziua în care Kemikal Haze a ajuns pentru întâia oară acolo... însă, cu greu... avea loc de mulțimea ce dădea înghesuită din coate. Cu atât mai bine, deoarece astfel i-a fost mult mai ușor să cunoască niște personaje inedite,



M-au mirosit minotaurii!

nerăbdătoare să taie și să spânzure în toate direcțiile. Așa i-a cunoscut pe Foosa - warrior-ul suedez, Naftalina - ranger-ul olandez și Spook - monk-ul englez, pe care i-a însoțit apoi într-o goană nebună după puncte de experiență, ce avea să dureze o noapte întreagă. Foosa s-a remarcat imediat, fiind primul care ataca miezul problemei (turme de minotauri de cele mai multe ori), restul urmându-i îndeaproape acțiunile și aruncând cu ce aveau mai bun la îndemână. De departe, Naftalina ar fi trebuit să acopere cu săgeți atacul, dacă n-ar fi ațipit la fiecare cinci minute sub pretextul că trebuie să

mai tragă un „fum” care îl „ațipea” apoi de tot, iar Spook ne-ar fi ținut cu dragă inimă bara de sănătate plină, de n-ar fi existat personajele de sex feminin după care i se scurgeau balele. Practic, orice chestie cu sâni și forme specifice trebuia, în viziunea lui Spook, asaltată din toate direcțiile cu texte vulgare, iar apoi invitată la o partidă de poker pe dezbrăcate. Închipuiți-vă, așadar, cât de distractivă a fost vânătoarea de o noapte petrecută în compania acestor scrântiți și veți înțelege de ce joc GW.

■ KiMO



Larael la odihnă

A scrie un jurnal de WoW în jumătate de pagină de revistă este dificil pentru că spațiul este mult prea mare pentru trivia și mult prea mic pentru dezbateri importante. Totuși, viața lui Larael a luat o cotitură interesantă în special spre sfârșitul lunii. Doamna night elf priest care se crede rogue și care e ținta preferată a oricărui grup din BattleGrounds (știu ei ce știu), ei bine, dânsa primește concediu fără plată pe o perioadă limitată de sfârșitul beta-testului The Burning Crusade. Da, doamnelor și domnilor, LEVEL, prin persoanele virtuale ale lui Locke și ale subsemnatei, sălășluiește în prezent prin Outlands sau în zonele de start ale Bloodelf-ilor și Draenei-ilor. Deși nu avem voie să suflăm nicio vorbuliță, tot ce putem spune este că, din numai câteva ore de joc, am înțeles de ce băieții de la Blizz au avut nevoie de un an de zile să creeze un expansion care, la suprafață, pare doar să aducă mai mult din creativitatea artistică tipic Warcraft-iană. Urât din partea californienilor să forțeze lumea să mai



O scufiță de elfiță

cumpere un joc, frumos însă că, cel puțin până acum, nu îmi pot închipui o modalitate mai plăcută să cheltui câteva zeci de euro în

perioada sărbătorilor. Teasing? Este doar începutul...)

■ Lara



Reîntoarcerea lui Gavroche

Cum Eve nu este jocul de care să te lași cu una, cu două, experiența continuă. Încercările mele de a intra într-o organizație ca lumea de PvP nu au avut succes. Oferte au venit chiar din România, însă am fost nevoit să le refuz din motive pe care nu vreau să le discut aici. De aceea mi-am exprimat interesul de a intra într-o organizație de mercenari și aștept... pentru că nu se iau noi membri pe timp de război. Pe de altă parte, Gavroche nu stă degeaba și este din nou unul dintre cei mai căutați pirați din Eve Online, ceea ce denotă faptul că este unul dintre cei mai buni piloți de care dispune acest joc. Oricum, deși în general mă feresc de compania românilor, îmi este imposibil să nu le recunosc calitățile, majoritatea fiind piloți extrem de buni. Problema românilor, din nefericire, rămâne

aceeași, și anume incapacitatea lor de a se organiza și de a se înțelege între ei, lipsa de respect față de ceilalți și nu în ultimul rând... limbajul. Dacă ar pune mână de la mână și ar renunța la aere și egoism, bagajul nostru cultural, probabil că BoB (Band of Brothers) ar avea într-adevăr un inamic pe măsură. Însă cu toții știm că asta nu se va întâmpla niciodată. Totuși, Gavroche a avut o inițiativă interesantă în acest sens, pe care nu sunt sigur că o pot dezvălui, însă din nefericire e doar unul singur, indiferent cât de bun și de cunoscut este. Fiți siguri că voi reveni cu detalii în viitor.

■ Locke

Ce mai fac românii în spațiu...



HARDWARE

LG Fantasy L1900R Eleganță imaginabilă

Cine a spus că un monitor nu poate fi și performant și elegant în același timp s-a înșelat amarnic. Drept dovadă pentru acest lucru avem modelul L1900R produs de către compania LG. Monitorul în cauză se distinge printr-un „ambalaj” foarte reușit și foarte elegant. Ecranul TFT de 19 țoli este încadrat de rama foarte subțire, realizată dintr-un material plastic ușor lucios. L1900R are un timp de răspuns de 4 milisecunde și o rată a contrastului de 2000 la 1. Per ansamblu, construcția monitorului este foarte bună, o îmbinare foarte reușită de eleganță și bun gust. De exemplu, piciorul pe care întreg monitorul se „sprijină” de birou este în așa fel construit încât dimensiunile sale foarte reduse să nu perturbe stabilitatea monitorului, dar nici să nu facă notă discordantă în cadrul aspectului său general. Toate butoanele de pe monitor sunt de tip touch sensitive, ceea ce ne „obligă” să lucrăm foarte finuț cu această bijuterie. În locașul de la baza monitorului, cei

de la LG au montat un sistem ce permite realizarea unui efect de lumină foarte interesant și cu care vă puteți impresiona foarte ușor prietenii. Diferitele efecte vizuale ce sunt oferite sunt acționate tot prin intermediul unui buton „sensibil”. Spre deosebire de majoritatea monitoroarelor TFT, LG L1900R are atât sistemul de alimentare cu energie electrică, cât și pe cel de alimentare cu semnal video într-o extensie ce se află în afara monitorului. Probabil includerea lui în piciorul monitorului ar fi putut crea efecte vizuale nu



foarte atractive.

- Ofertant: Partenerii LG,
- Telefon: N/A, ► Preț: 1599 RON

Panasonic Lumix DMC-FZ50EG-K Treburi serioase nu trebuie neglijate

Facem cum facem și ne apropiem iarăși de acele momente ale anului în care majoritatea vom fi „bombardați” cu fel de fel de cadouri. Pasionaților de fotografie le sugerăm o astfel de cameră foto. Dacă în vara ce tocmai a trecut v-am tot bătut la cap cu camere foto

digitale de dimensiuni destul de reduse și foarte ușurele, pentru că vine iarna trebuie să vă propun altceva. Panasonic DMC-FZ50K este o cameră foto digitală foarte robustă și dotată până-n dinți cu tot felul de opțiuni. Funcțiile hardware sunt la putere maximă și, dacă insistați puțin, cât ați bate din palme, cei 12x ai zoom-ului său optic se și activează. Rezoluția senzorului foto este de 10,1 megapixeli, capabil să realizeze fotografii în format 4:3 la o rezoluție de 3648 x 2736 pixeli. Am zis 4:3 deoarece din setările camere ni se pun la dispoziție și valori ca 3:2 și 16:9. Avem formate de fotografii și rezoluții pentru fiecare gust. Făcând abstracție de cele câteva milioane de setări și opțiuni pe care

această cameră video le are, trebuie să vă spun câteva cuvinte și despre stabilizatorul de imagine. Dacă tot a venit sezonul rece și vă tremură mâinile, în momentul în care dați „enable” la această opțiune, imaginea pur și simplu „îngheață” și e numai bună de salvat pe card.

Într-adevăr, pentru a utiliza această cameră aveți nevoie totuși de antrenament. Vi se oferă cu toată dărnicia celor de la Panasonic tone de opțiuni pe care le puteți schimba după pofța inimii. Profesioniștii preferă întotdeauna să aibă astfel de opțiuni „manuale” la îndemână.

- Ofertant: SigmaNET Computers,
- Telefon: 021-637.49.10, ► Preț: 2400 RON



Pinnacle Studio Plus 700-PCI ... scoate regizorul din tine

În mod cert, cei care dispun de o cameră video digitală și vor cu nerăbdare să-și producă propriile filme „artistice” vor avea nevoie de un astfel de instrument. Compania Pinnacle s-a impus ca un jucător foarte important pe această piață a editării video, chiar și atunci când competiția era foarte acerbă. Prin diverse instrumente, ca și cel de față de exemplu, multe persoane pasionate și fără cunoștințe foarte avansate în ceea ce

privește editarea și producerea de materiale video au reușit să își ducă munca la bun sfârșit. Studio Plus 700-PCI este compus dintr-o placă de achiziție ce dispune de trei porturi FireWire și un panou prin intermediul căruia se pot scoate sau introduce semnale audio/video din diverse surse analogice. Toate acestea nu ar putea face mare lucru dacă suita nu ar fi completată de aplicația de editare Pinnacle Studio Plus, versiunea 10.5 Titanium. Cu ajutorul ei se pot realiza o grămadă de lucruri în ceea ce privește materialul video. Se pot edita secvențe de filme, adăuga o mulțime de efecte, se pot face exporturi pentru diferite device-



uri sau chiar arde direct pe un DVD.

- ▶ Ofertant: Ultra PRO Computers,
- ▶ Telefon: 031-402.22.92,
- ▶ Preț: 149 EURO (fără TVA)



Plextor Portable PX-608CU Mai micuț, mai draguț

Conform celor menționate de către producători, această unitate DVD externă se vrea a fi una dintre cele mai portabile și mai slim versiuni existente pe piață. Ce-i drept, nu cântărește mai mult de 250 de grame și oferă opțiuni normale, ținând cont că vorbim de o unitate optică atât de mică. Viteza de scriere a unui DVD +/-R este de maxim 8x, iar cea de rescriere este de 4x. Pentru inscripționarea unui CD ne este permisă doar o valoare maximă de 24x. Conectivitatea cu PC-ul se face prin intermediul unui port USB 2.0.

- ▶ Ofertant: Depositori de Calculatoare
- ▶ Telefon: 011-313.98.00
- ▶ Preț: 142 RON (fără TVA)

SteelPad 5L Gamerii și sculele lor

Pentru un utilizator obișnuit de PC, un simplu pad din plastic sau material textil ar fi arhisuficient pentru a-și face treaba. Pentru un gamer însă, situația e mai complicată. Noua divizie „steel” proaspăt apărută și la noi promite să realizeze doar lucruri destinate doar gamerilor profesioniști. SteelPad 5L nu este nici de departe un mouse pad metalizat, ba dimpotrivă este construit din cinci straturi din diverse materiale pentru a asigura o durabilitate și o precizie deosebite. Suprafața de contact este dintr-un plastic foarte rezistent ce are ca rol protejarea pad-ului. Acesta este urmat de un

strat de material textil, apoi de unul realizat dintr-un poliizopren foarte fin, de unul de plastic ce are rolul de a menține suprafața foarte dreaptă, pentru ca în final un strat fin de cauciuc

să crească aderența pe diverse suprafețe. Fiind un mouse pad „profesional”, se poate folosi orice tip de șoricel fie că e cu bilă, optic sau laser. Un alt avantaj al acestuia este suprafața pe care o

pune la dispoziția jucătorului: 380 x 280 mm.

- ▶ Ofertant: Top Quality Computers,
- ▶ Telefon: 021-233.11.63,
- ▶ Preț: 140RON



SteelKeys 6G

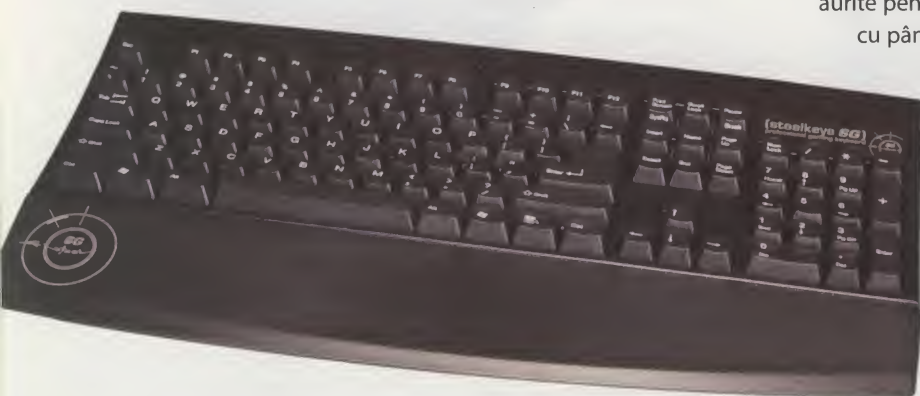
Te simți puternic azi?

De-a lungul vremii, am avut șansa să cunosc diverși indivizi cu aptitudini și reflexe extraordinare în materie de jocuri pe calculator. Unii dintre ei erau adevărați maestri, însă o parte dintre aceștia erau și foarte „puternici”. Normal, oricui se poate întâmpla să mai piardă o rundă sau să moară în cine știe ce misiune. Cei mai relaxați se concentrează și continuă, alții încep să chinuiască bielele tastaturi cu scurte și rapide „mângăieli” ale pumnilor. Normal, la sfârșit cineva cedează. Nu pot spune așa ceva și despre această tastatură de la aceeași divizie de fier „Steel”. Pare o tastatură obișnuită, chiar una foarte comună, însă secretul ei e foarte ascuns. De ce este bună



această tastatură în jocuri? În primul rând, contactele tastelor sunt aurite pentru a asigura o latență cât mică, funcționează fără probleme cu până la opt taste apăsate simultan și este realizată dintr-un plastic foarte rezistent. SteelKeys 6G vine și cu un nou concept în ceea ce privește strategia de joc. Deși tastatura este complet neagră, ea se livrează cu un set complet de taste de culoare gri. Cu ajutorul unui „clește” special se pot înlocui anumite taste cu funcții mai speciale sau doar unele ce se doresc a fi evidențiate. În felul acesta, se elimină riscul de a executa comenzi greșite în jocuri.

- ▶ **Ofertant:** Top Quality Computers,
- ▶ **Telefon:** 021-233.11.63,
- ▶ **Preț:** 99 EURO (fără TVA)



Samsung Super WriteMaster SH-S162L

Stăpânul DVD-urilor

Nu trebuie să fii mare detectiv ca să îți dai seama că la Samsung noile tehnologii sunt la ele acasă. Rezultatele sunt cele care se văd și, în cazul nostru, avem unul foarte bun. Unitatea optică WriteMaster SH-S162L este una cu totul specială deoarece poate scrie pe nouă tipuri de formate DVD, incluzându-se pe cele dual layer. Faptul că mediile DVD pot fi scrise la 16x și cu 8x în cazul celor RW sau dual layer nu mai reprezintă o noutate, ci capacitatea unității de a scrie efectiv pe suprafața discurilor imagini, texte sau alte etichete grație tehnologiei LightScribe. Din păcate, această „etichetă” nu poate fi aplicată pe orice disc. Acestea trebuie să aibă o suprafață specială care să permită realizarea unor astfel de desene.

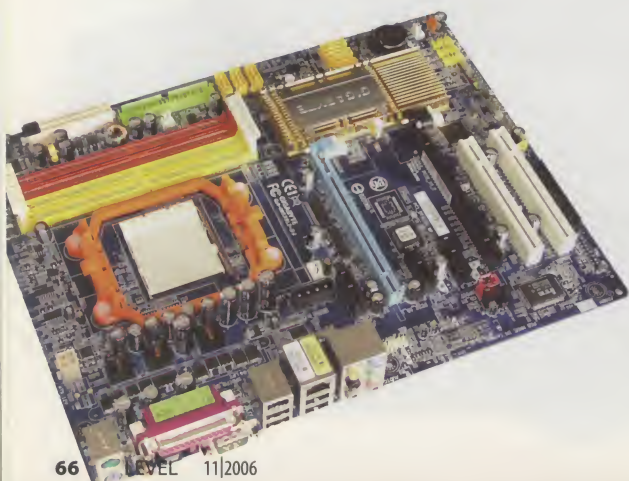


- ▶ **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ▶ **Telefon:** 031-402.22.92
- ▶ **Preț:** 98 USD (fără TVA)

Gigabyte GA-M57SLI-S4

Un upgrade bine-venit

Te bate gândul să faci un salt la o configurație mai îndrăznească? Nicio problemă, mai ales dacă te-ai decis să mergi pe o platformă



AMD. Gigabyte GA-M57SLI-S4 poate fi una din alegeri pentru baza noului sistem. Suportă toate procesoarele AMD ce folosesc

socket-ul AM2 (Sempron, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2 Dual-Core), oferă suport SLI pentru cei care doresc performanțe grafice deosebite și, de ce nu, chiar din BIOS-ul acestei plăci se pot realiza modificări ale frecvențelor sau ale voltajelor în cazul în care ești pasionat de overclocking. Din acest punct de vedere se pot realiza fără probleme diverse setări, deoarece în caz de „pericol” întotdeauna se poate apela la bunătatea funcției Virtual Dual BIOS pentru a recupera informațiile vitale. Placa de bază dispune de chipset-ul nVidia nForce 570-SLI, iar în ceea ce

privește memoria, se pot monta 4 dimm-uri DDR2 în mod Dual Channel cu frecvențe cuprinse între 400 și 800 MHz. Gigabyte GA-M57SLI-S4 dispune doar de un singur conector IDE, de șase conectori SATA, de nouă porturi USB 2.0, de două porturi FireWire și de o placă de rețea Marvell Gigabit Ethernet. Datorită acestor caracteristici și altor componente incluse, cei de la Gigabyte au lansat această placă de bază sub sigla „Windows Vista Ready”.

- ▶ **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- ▶ **Telefon:** 031-402.22.92,
- ▶ **Preț:** 174 USD (fără TVA)



Compro VideoMate X500 Din PC în TV

Atunci când vrei să te uiți la televizor, cauți câteva minute bune telecomanda prin casă, îți arunci posteriorul într-un fotoliu și te faci că urmărești știrile. Din păcate, situația aceasta nu se poate aplica în cazul în care TV-ul e la reparat sau... nu ai. Pui frumos un tuner TV în PC și poți să urmărești programul preferat. Ba mai mult, îl poți înregistra fără probleme dacă vrei să îl revezi, sau îl poți programa să îți înregistreze emisiunile atunci când ești plecat de acasă. Cu Compro VideoMate X500 poți face aceste lucruri foarte simplu. Placa nu necesită decât un slot PCI și o grămadă de spațiu liber pe HDD să ai unde înregistra. Tunerul se bazează pe chipset-ul Conexant CX23883 ce procesează imaginea în 10 biți. Software-ul

este foarte sugestiv și ușor de utilizat. Odată realizate setările și aranjamentele de canale, totul e o joacă din telecomandă.

Cu ajutorul lui se pot asculta și înregistra și posturi de radio. Știi, sunt puțini cei care preferă să asculte un post de radio în timp ce lucrează sau se joacă, însă, uneori poate fi util. Extrem de folositori sunt și conectorii audio „interiori”. În anumite cazuri este mai bine ca acel cablu audio dintre tuner și placa de sunet să fie în interiorul PC-ului. În felul acesta ai întotdeauna și conectorul de Line-In disponibil.

- **Ofertant:** Royal Computers
- **Telefon:** 031-410.23.00
- **Preț:** 15800 RON TVA

Logitech VX Revolution Aceeși revoluție la o dimensiune mai redușă

În numărul precedent v-am amintit că cei de la Logitech au împlinit 25 de ani de existență și cu această ocazie au lansat seria „Revolution”. Pentru cei care doresc același mouse, însă de dimensiuni mai reduse, pentru a-l putea folosi și în călătorii, a

apărut și fratele mai mic „VX”. La fel ca și fratele mai mare, acesta înglobează întreaga tehnologie hyper-fast legată de roțița de scroll, butonul pentru căutări rapide și cele două butoane ce realizează efecte de zoom asupra anumitor documente sau fotografii. De această dată, micro-receptorul său se poate atașa de mouse și în acest fel nu riscați să îl rătăciți. Modul de scrolling nu mai este ales automat de mouse în funcție de aplicație, ci se presetează cu ajutorul unui buton extra situat la baza „șoricelului”. În rest, aceleași performanțe.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92, ► **Preț:** 77 EURO (fără TVA)



Socomec Sicons NtTYS PL 750 VA Protecție la căderi de tensiune

Mie mi s-a întâmplat ca în timp ce lucram cu elan și voieșie la PC să mi se ducă toată munca pe apa Sâmbetei și să rămân cu ochii în ceață când calculatorul a rămas complet „powerless”. Neapucând să îi mai dau save, a trebuit să o iau de la început, evident cu nervi și cu mult timp pierdut. Se poate întâmpla ca și în jocuri, când ajungi cu mare greutate la un nivel foarte dificil, să fii nevoit să o iei de la început pentru că ți-a picat curentul.

UPS-ul este sfânt. Te poate salva în multe situații, mai ales la căderi sau suprasarcini ale curentului electric. Cei de la Socomec Sicons recomandă acest tip de UPS de 750 VA pentru o singură stație. Bineînțeles, având în dotare prize de tip Schuko, care se folosesc la noi, se poate conecta orice are nevoie de o astfel de protecție electrică. Acest UPS vă poate ține în „moarte clinică” PC-ul pentru circa 30 de minute, timp arhisuficient pentru a realiza tot felul de salvări.

- **Ofertant:** Power Systems Romania
- **Telefon:** 021-1.20.500
- **Preț:** 150 RON TVA



Simulator pi' bune

Niciodată să nu plecați de acasă fără parașută. Nu, nu e nicio glumă. Mereu trebuie să fim pregătiți să sărim în focul evenimentelor deoarece, ca bravi eroi ce vrem să fim, nu ne este frică de absolut nimic. Eh, sunt doar câteva cuvinte ce ar putea face parte din scenariul unui film sau al unui joc. Apropo, că veni vorba de jocuri, când v-ați mai dat ultima oară cu avionu'? Întreb, deoarece se observă mișcări de curenți de aer ce aduc cu ei și vești despre câteva jocuri cu avioane și jucării aferente, numai bune de pus la treabă. Am mai auzit că nici prietenii de la Microsoft nu au stat degeaba și ne-au pregătit o surpriză deosebită cu o versiune aniversară a celebrului lor Microsoft Flight Simulator. Din păcate, ultima versiune a acestui simulator este optimizată pentru viitorul Windows Vista. Nu zic că nu ar merge și pe XP, însă drăgălășenia adevărată vine odată cu DirectX 10, pe care numai Vista îl va învârti pe degete. Jocul este cu adevărat „lucrat”, are o grafică demențială, o grămadă de noi misiuni și avioane numai bune pentru lovit câte ceva... :). Din fericire, lucrurile bune nu se opresc aici. În cadrul jocului se anunță a fi multă acțiune, în special datorită faptului că există și un modul online ce permite jucătorilor să se întâlnească la un ceai în cabina vreunui avion. Doar ideea că există în joc peste 24 de mii de aeroporturi, de unde poți realimenta ca să fii sigur că nu pățești cine știe ce, deja mă face să mă gândesc la cât de complex poate deveni acest joc. În orice caz, cele câteva screenshot-uri pe care le-am văzut mi-au stârnit interesul. Dar, ca orice soldat, nu pot să plec la luptă fără o armă mai acătării, așa că e cazul să dau o raită prin depozitul de armament să văd ce noutăți au mai apărut.



Control din zbor

Orice trend are întotdeauna un urcuș mai mult sau mai puțin accelerat, o perioadă de glorie, mai lungă sau mai scurtă, ca apoi brusc să dispară sau să influențeze următoarea modă. Această rețetă funcționează și poate se aplica în orice domeniu. Atâta timp cât este vorba de lucruri care sunt menite a fi utilizate de om, mi se pare și normal. Așa suntem noi, uneori mai fericiți, alteori mai plictisiți.

Domeniul discutat astăzi la clasă: aeromodelele. Imposibilitatea omului de a zbura face întocmai ca această dorință să fie și mai puternică. Așadar, orice lucru care ne permite să atingem acest scop chiar și pentru o perioadă scurtă de timp este foarte rapid asimilat. Dar cum nu am ajuns încă în anul 5327, când fiecare locuitor al planetei se va deplasa cu aparate „plutitoare”, ne rămâne să ne limităm doar la ce avem. Neatingerea limitei de vârstă, insuficientul antrenament și poate chiar și partea financiară nu ne lasă pe toți să fim piloți. În consecință, celor ca noi, care iubesc la nebunie calculatorul, nu ne rămâne decât să simulăm. Și pentru ca mediul artificial să pară cât mai real, trebuie să avem mijloacele necesare. Unul dintre cele mai importante elemente este joystick-ul. Da, acel „băț” de care o să vă pară rău că nu-l aveți în cazul în care se strică și nu ați luat o parașută... de care ziceam mai devreme ☺. Moda și-a pus amprenta și pe ele, așa că pentru noul an avem și jocuri noi și jucărele moderne, care însă nu pun foarte tare accentul pe partea de force feedback. Deși crește semnificativ gameplay-ul, unii preferă să joace mult mai calm și cu mai multă precizie. Au apărut modele de joystick-uri foarte personalizabile, ce pot

fi adaptate foarte simplu la orice jucător fie el tânăr sau adult, stângaci sau dreptaci. Asta ar fi una la mână. A doua chestie ar fi partea de comandă. A crescut simțitor numărul de butoane ce ne sunt puse la dispoziție. În acest fel, în timpul jocului, tastatura va rămâne foarte mult timp neatinată. Un alt aspect care m-a impresionat este legat de dorința unora de a simți și a trăi momente foarte asemănătoare cu cele întâlnite la bordul avioanelor de război mai timpurii. Nu dintr-astea în care trebuie să ai grijă numai de activarea sau nu a pilotului automat, ci din cele în care totul se realiza doar mecanic sau cu foarte puțină „electronică”. Au apărut și astfel de joystick-uri, copii fidele din acele cockpit-uri străbune, destul de „neatrăgătoare”.

În acest test am încercat să le includ pe toate. Cele mai noi, moderne și cu o mie de facilități sunt și preferatele mele, dar și ale unora dintre colegii mei. Testarea s-a făcut pe un eșantion semnificativ, cele două jocuri IL2- Sturmovik și Independence War 2 având cea mai mare parte din „vină”. De aceea și nota de performanță a avut cea mai mare pondere în nota finală, ea reprezentând 70 de procente. Nota la capitoul dotări a fost obținută în funcție de elemente ca număr de butoane, throttle, hat switch etc., ce a cântărit și ea 20% din nota finală. Restul de zece procente au fost împărțite nu chiar frățeste, ci 8% în favoarea notei de la ergonomie și 2 procente acordate în funcție de informațiile furnizate în manualul de utilizare și instalare al fiecărui joystick.

Așadar, zbor plăcut și fără prea multe... catapultări!!!

■ BogdanS

#1 Saitek X52 Flight Control System

Impresionant este puțin spus. Este de-a dreptul incredibil. Este un joystick plin de reglaje, atât ca dimensiuni, cât și ca rezistență. X52 nu dispune de un sistem de force feedback, însă are un mecanism ce conferă o precizie și o acuratețe foarte mare în mișcări. Există părți din joystick metalizate, dar și părți acoperite cu material anti-alunecare. Numărul foarte mare de butoane ce pot fi și programate atât de pe stick, cât și cele poziționate pe throttle nu te mai obligă să apelezi la tastatură pentru eventuale extra comenzi. Există chiar și posibilitatea de a controla și mișcările unui cursor de mouse, cu comenzile aferente acestuia. Throttle-ul este progresiv și poate ajusta, în funcție de acțiunea pe care o

comandăm, să intensifice sau nu tensiunea necesară pentru a „trage” de el. La baza acestuia există și un ecran pe care pot fi afișate diverse informații. Software-ul ce însoțește acest device este foarte ușor de utilizat, permite programarea foarte eficientă a butoanelor și ca bonus se oferă un program de chat ce nu influențează jocurile online.

**Specificații:**

Tip: Normal

Număr Butoane: 21

Insertii de Cauciuc: DA

Nota LEVEL: 8,42 , Ofertant: PC - Coolers,
Preț: 98 EURO (fără TVA)

#2 Thrustmaster TopGun Afterburner 2

**Specificații:**

Tip: Normal

Număr Butoane: 10

Insertii de Cauciuc: DA

Nota LEVEL: 7,92 , Ofertant: Ubi Soft
România, Preț: 37 EURO (fără TVA)

#3 Saitek Cyborg EVO Force

**Specificații:**

Tip: Force Feedback

Număr Butoane: 12

Insertii de Cauciuc: DA

Nota LEVEL: 7,68 , Ofertant: PC - Coolers,
Preț: 51 EURO (fără TVA)

#4 Thrustmaster TopGun Fox 2 Pro

**Specificații:**

Tip: Normal

Număr Butoane: 7

Insertii de Cauciuc: NU

Nota LEVEL: 7,67 , Ofertant: Ubi Soft România,
Preț: 22 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Producător	Saitek	Thrustmaster	Saitek	Thrustmaster	Logitech
Model	X52	TopGun Afterburner 2	Cyborg EVO Force	TopGun Fox 2 Pro	Extreme 3D PRO
Ofertant	PC Coolers	UbiSoft	PC Coolers	UbiSoft	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3239949	0215690600	021-3239949	0215690600	031-4022292
Preț EUR (fără TVA)	98	37	51	22	35
DOTARE					
Tip	Normal	Normal	Force Feedback	Normal	Normal
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Număr Butoane	21	10	12	7	12
Hat Switch	DA	DA	DA	DA	DA
Throttle	DA	DA	DA	DA	DA
Twist Handle	DA	DA	DA	DA	DA
Notă Sistem Prindere	10	10	6	10	8
Insertii Cauciuc	DA	DA	DA	NU	NU
Notă Dotare	9.6	8.40	8.56	7.31	7.96
Notă Documentație	4	4	4	4	4
ERGONOMIE					
Notă Ergonomie Stick	10	9	9	9	10
Notă Ergonomie Butoane	9	10	8	9	10
Notă Ergonomie Bază	9	10	7	9	8
Notă Design	9	10	9	10	10
Notă Ergonomie	9.4	9.6	8.4	9.2	9.6
EVALUARE					
Notă Comportare Stick	9	9	8	9	9
Notă Comportare Throttle	9	8	7	8	8
Notă Comportare Butoane	10	9	8	9	8
Notă Comportare Twist Handle	9	9	7	9	7
Notă Comportare Intedependence War 2	9	9	8	9	9
Notă Comportare IL2 Sturmovik	10	9	7	9	8
Notă Performanță	8.1	7.7	7.45	7.7	7.2
NOTA LEVEL	8.42	7.92	7.68	7.67	7.48

#5 Logitech **Extreme 3D PRO****Specificații:**

Tip: Normal
 Număr Butoane: 12
 Inserții de Cauciuc: NU
 Nota LEVEL: 7,48 , Ofertant: Ultra PRO Computers,
 Preț: 35 EURO (fără TVA)

#6 Saitek **Cyborg EVO****Specificații:**

Tip: Normal
 Număr Butoane: 12
 Inserții de Cauciuc: DA
 Nota LEVEL: 6,79 , Ofertant: PC - Coolers,
 Preț: 34 EURO (fără TVA)

#7 Genius **ForceFeedback F-33D****Specificații:**

Tip: Force Feedback
 Număr Butoane: 10
 Inserții de Cauciuc: NU
 Nota LEVEL: 6,72 , Ofertant: Ultra PRO Computers,
 Preț: 51 EURO (fără TVA)

#8 Thrustmaster **Hotas Cougar****Specificații:**

Tip: Normal
 Număr Butoane: 10
 Inserții de Cauciuc: NU
 Nota LEVEL: 6,68 , Ofertant: Ubi Soft România,
 Preț: 169 EURO (fără TVA)

#9 Koning Gaming **3D Pilot Vibration****Specificații:**

Tip: Vibrații
 Număr Butoane: 6
 Inserții de Cauciuc: NU
 Nota LEVEL: 5,72 , Ofertant: Vitacom ,
 Preț: 47 EURO (fără TVA)

#10 Logitech **Attack 3****Specificații:**

Tip: Normal
 Număr Butoane: 11
 Inserții de Cauciuc: NU
 Nota LEVEL: 4,83 , Ofertant: Ultra PRO Computers,
 Preț: 27 EURO (fără TVA)

LOC	6	7	8	9	10
Producător	Saitek	Genius	Thrustmaster	Koning Gaming	Logitech
Model	Cyborg EVO	ForceFeedback F-33D	Hotas Cougar	3D Pilot Vibration	Attack 3
Ofertant	PC Coolers	Ultra PRO Computers	UbiSoft	Vitacom	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3239949	031-4022292	0215690600	0264-503555	031-4022292
Preț EUR (fără TVA)	34	51	169	47	27
DOTARE					
Tip	Normal	Force Feedback	Normal	Vibrații	Normal
Conectare	USB	USB / Game Port	USB	USB	USB
Număr Butoane	12	10	10	6	11
Hat Switch	DA	DA	DA	DA	NU
Throttle	DA	DA	DA	DA	DA
Twist Handle	DA	NU	NU	DA	NU
Notă Sistem Prindere	5	9	9	7	5
Inserții Cauciuc	DA	NU	NU	NU	NU
Notă Dotare	8.16	7.20	6.98	6.83	4.93
Notă Documentație	4	4	4	4	3
ERGONOMIE					
Notă Ergonomie Stick	9	8	9	7	7
Notă Ergonomie Butoane	8	7	8	6	5
Notă Ergonomie Bază	7	6	7	7	7
Notă Design	9	7	8	8	7
Notă Ergonomie	8.4	7.2	8.2	7	6.6
EVALUARE					
Notă Comportare Stick	7	7	9	7	6
Notă Comportare Throttle	7	6	8	5	6
Notă Comportare Butoane	7	7	8	6	7
Notă Comportare Twist Handle	7	1	4	6	1
Notă Comportare Intedependence War 2	8	7	7	6	6
Notă Comportare IL2 Sturmovik	7	7	8	6	5
Notă Performanță	6.3	6.6	6.5	5.3	4.65
NOTA LEVEL	6.79	6.72	6.68	5.72	4.83

Nokia N95

Gluma-i glumă, însă când vine vorba de lucruri serioase, cei de la Nokia nu discută. Indiferent cum ar suna „ordinul”, comanda se execută fără discuții. Valabilitatea celor mai sus este confirmată și de proaspăta apariție pe piață a celui mai nou membru al familiei „N”. Practic, N95 vine în întâmpinarea mai multor nevoi ale unui număr foarte mare de utilizatori. În primul și în primul rând, fanii au dorit un ecran mai mare. Ordin executat. Apoi au urmat discuții cu privire la capacitatea memoriei. S-a rezolvat și acest lucru. Prin urmare, memoria internă totalizează 160 MB. Lista de dorințe a tot crescut, iar la un moment dat s-a și tras o linie și astfel a apărut noul telefon Nokia N95. Sistemul său de operare a fost nominalizat ca fiind Symbian OS 9.2 rel. 3.0. Din punct de vedere al conectivității, stăm chiar foarte bine. În afară de bine-cunoscutele funcții, Nokia N95 dispune și de un modul Wi-Fi 802.11 b/g ce vă permite conectarea la orice rețea wireless. Se știe că senzorii foto din telefoanele de până acum nu ofereau o calitate foarte bună. Cei de la Nokia au decis ca în cazul acestui terminal să existe fotografii foarte reușite și clare, așadar au inclus un senzor CCD de 5 megapixeli care, împreună

cu optica Carl Zeiss, permite realizarea de fotografii incredibile, cu rezoluții maxime de 2592 x 1944 pixeli. Printre suita de noutăți menționăm și prezența unui modul de GPS ce vă poate fi de un real folos în călătoriile prin locuri „nemaicălate” de voi. Aplicația ce se ocupă de acest aspect dispune de peste 100 de hărți și astfel vi se oferă posibilitatea de a alege întotdeauna cel mai scurt și mai sigur traseu. Fiind un telefon din clasa multimedia, cu o putere de calcul limitată și cu o sumedenie



Specificații Nokia N95

Rețea:	HSDPA / GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi, Bluetooth, Infraroșu, USB
Dimensiuni:	99 x 53 x 21 mm
Greutate:	120 grame
Ecran:	TFT – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	5 MP, 2592 x 1944 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, WMA
E-mail:	DA
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	DA
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 950 mAh (BL-5F)
Stand-by:	până la 220 de ore
Talk time:	maximum 6 ore 30 min.

de facilități la fiecare pas, există riscul ca în cazul unor aplicații mai elaborate să fiți nevoiți să vă loviți de niște timpi de așteptare destul de mari.

Sony Ericsson Z558i

Și... lucrurile frumoase nu se opresc aici. Era și timpul ca cineva

să ofere utilizatorilor această funcție deosebită. Este vorba de operațiunea prin care device-ul are puterea de a recunoaște scrisul de mână. Deoarece cei de la Sony Ericsson sunt meseriași în producția de telefoane mobile, această funcție nu putea să existe nicăieri altundeva decât într-un astfel de device. Noul Z558 facilitează astfel transmiterea de mesaje scrise datorită ecranului său TFT de tip touchscreen și funcției de recunoaștere a caracterelor. Exceptând GPRS-ul, Bluetooth-ul și portul USB, acest telefon nu mai dispune și de altă funcție de „comunicare”. În schimb, oferă o cameră foto de 1,3 megapixeli, un radio FM, un organizer și kit-ul de handsfree încorporat.

Dimensiuni:	87 x 45 x 20 mm
Greutate:	93 g
Display1:	TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Display2:	STN – mono, 120 x 36 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A



BlackBerry Pearl 8100

Nu vă faceți probleme, nu e nicio legătură între Pirații din Caraibe și această perla neagră, ci, mai degrabă, se pot realiza legături mult mai strânse între posesorii acestor tipuri de device-uri și cei cu care comunică. Telefonul permite o comunicare excelentă, mai ales că surplusul de taste pe care îl are vă îndeamnă să îl folosiți mult mai bine pe partea aceasta a mesajelor scrise sau a e-mail-urilor. Poziționarea tastelor este una de tip QWERTY, asemănătoare tastaturilor de PC obișnuite. Acest lucru garantează o viteză mult mai mare de scriere și astfel un e-mail este trimis mult mai rapid, indiferent de locația în care vă aflați. Transferul de date se poate realiza atât prin GPRS, cât și prin EDGE. Totuși, pentru o sincronizare a agendei sau transferul unor informații de altă natură, vă este recomandat să folosiți portul Bluetooth sau USB. BlackBerry Pearl 8100 permite de asemenea crearea sau editarea de documente de tip Word, Excel, PDF sau Powerpoint. Pentru melancolici, există și o cameră foto de 1,3

megapixeli, însă rezoluția maximă a fotografiilor nu depășește 1280 x 1024 pixeli.



Dimensiuni:	107 x 50 x 14 mm
Greutate:	90 g
Display:	TFT – 65.000 culori, 240 x 260 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 360 de ore
Talk time:	maximum 3 ore 30 min



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază: ASUS (P5B) chipset I965P Socket 775
 Procesor: Intel® Core™2 Duo E6300
 Memorie: 1GB DDR 2
 HDD: 250 GB
 Unitate optică: DVD RW
 Placă video: ASUS nVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
 Placă de sunet: onboard
 Placă de rețea: onboard
 Carcasă: Modecom ATX 400W
 card reader intern.

Ultra PRO Computers
 ultrabuni în calculatoare



Intel®, Intel Logo®, Core™ 2 Duo și Core™ 2 Duo Inside Logo® sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acestora din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.

MINI Rally Racing

Biroul este locul unde omul este pus în situația de a se plictisi. Celor care se plictisesc lucrând, internetul le oferă o gamă largă de activități foarte relaxante și educative, ca de exemplu acest joc de rally, mai exact acela pe care vi l-ați dorit toată viața când răsfoiați paginile de la sfârșitul Nekermannului. Așa că e momentul să recuperați.

www.miniusa.com/crm/rallyrace



Eos Tarot

E vorba tot despre un joc de tarot, dar de data aceasta poartă căciulița noului model de la Volkswagen, Eos. Însă nu asta e important, ci să vă puneți o întrebare existențială la care cărțile nemțești vă vor răspunde clar și concis ce a fost, ce este și ce va fi. Și dacă nu a mers din prima, mai amestecați cărțile o dată. Până la urmă, veți auzi ceea ce vreți.

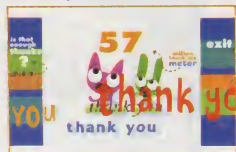
www.eostarot.com



Thank You

Ați fost vreodată atât de recunoscător cuiva încât nu mai știți ce să faceți? Ați fost pus în situația de a nu avea milionu' de dat la doctor, dar ceva tot voiați din suflet să-i lăsați? Vi s-a întâmplat ca cineva să vă mulțumească atât de mult și de des pentru nimic încât să vă vină să-l răsplătiți pe măsură? Acum există modalitatea ideală de a rezolva aceste probleme:

www.suranyihifi.hu/1000000.swf



The Stone of Anamara

După cum știți probabil, pe lumea asta există și oameni inteligenți și răbdători. Pentru ei sunt aceste locuri speciale unde se întâlnesc și-și folosesc calitățile pentru a rezolva probleme universale, gen foametea. Dacă credeți că faceți parte din această categorie, dați o fugă pe site-ul de mai jos, rezolvați puzzle-ul și apoi vă vor contacta ei...

<http://en.agame.com/games/4/2/000128.html>



Brother Bear 2

Mai deunăzi stăteam și mă gândeam că în ultima vreme Disney și-a cam luat vacanță, pentru că nu am văzut cine știe ce producție strălucită, lucru care m-a cam întristat. Mai mult decât atât, între producțiile din ultimii doi ani de zile se întâlnesc deja prea multe 2-uri, de parcă nu ar mai avea subiecte de lucru. În această ordine de idei, anul

acesta ne-am ales cu Brother Bear 2, care până la urmă e mult mai bine decât nimic și nu pot spune că este un film prost. Chiar din contră, pentru o familie echilibrată și cu mulți copii, e de-a dreptul emoționant. Subiectul filmului îl continuă oarecum pe cel din primul Brother Bear, în care un tânăr este transformat în urs de către spirite. Aici lucrurile sunt ceva mai emoționante deoarece avem de-a face cu femei, iubire, primăvară și dragoste de frate. O veche prietenă de-a lui Kenai, Nita, de pe vremea când era om, copil mai exact, nu se poate căsători deoarece este sufletește legată de băiatul urs. Un vraci relativ surd, dar cu

viziuni moderniste îi dezvăluie Nitei că trebuie să ardă amuleta într-un anumit loc și la o anumită oră ca să rupă această legătură. De aici începe nebunia. Producțiile Disney ne-au obișnuit cu un umor extrem de specific și de relaxant, care de obicei este adus în scenă de personaje secundare. În cazul de față este



vorba de doi reni cu probleme mari aș zice eu și cu un stil mai ciudat de a vorbi. Cei doi apar exact în acele momente când filmul tinde să devină prea dramatic sau prea siropos, pentru a ne mai descreți un pic frunțile. Din nefericire, sunt singurele personaje într-adevăr interesante din film și pot spune cu mâna pe suflet că primul Brother Bear a fost ceva mai bun. Disney pur și simplu nu se pricepe la

urmări. În ceea ce privește distribuția, nu avem de-a face cu actori cunoscuți și de aceea nu cred că este necesar să-i trec în revistă. Nici regizorul, Ben Cluck, nu este dintre cei mai cunoscuți, însă de multe ori acest lucru nu este în relație directă cu calitatea filmului. Oricum, m-am simțit destins

urmărind Brother Bear 2 și numai un om care urăște producțiile Disney cred că s-ar putea simți diferit. Oricum, sper ca Disney să revină pe piața cinematografică cu niște realizări de valoare, pentru că mi-e tare dor.

■ Locke





Monster House

DJ, un puști sensibil și deosebit de curios în vârstă de 12 ani, trăiește cu impresia că nimeni nu îl poate înțelege. La vârsta sa, i se pare normal să se comporte ca un adult și, bineînțeles, să dea cu flit distracțiilor specifice vârstei, tratându-l chiar și pe cel mai bun prieten al său, Chowder, cu oarecare indiferență. Energic, împiedicat și gras în același timp, Chowder încearcă într-o bună zi să-l impresioneze cu noua minge de baschet pentru care a miorlăit luni de zile pe lângă șorțul mamei lui, provocându-l la un meci. Dezinteresat ca întotdeauna, DJ evită joaca, dar Chowder nu se lasă și încearcă cu insistență să demonstreze cât de bine aruncă la coș. O face însă atât de „bine” încât mingea aterizează cu nonșalanță pe gazonul vecinului de peste drum. Chowder este în culmea disperării când o vede poposind în fața casei întunecate, despre care se zvonește că ar avea un apetit pentru tot felul de obiecte, scandalagii, jucării și animale de casă ce-i calcă gazonul. Absolut tot ceea ce aterizează în vizorul dlui

Nebbercracker, un pensionar uscățiv cu apucături de om nebun, dispăre. Pentru Chowder este sfârșitul carierei de baschetbalist dacă nu găsește repede un adult care să-i recupereze mingea. Iar cum DJ se comportă ca atare, ar fi cazul s-o și dovedească.



într-o creatură ce-i fugărește acum prin tot cartierul.

Monster House este un film foarte alert, chiar haotic pe alocuri, condimentând astfel o poveste întortocheată și copilăroasă, dar înfricoșătoare (în sensul bun al cuvântului) pentru copii de 10 ani și aiurii ca mine. Distribuția, la rândul ei, este una de excepție, vocile personajelor încadrându-se perfect în context, începătorii într-ale actoriei Mitchel Musso, Sam Lerner și Spencer Locke portretizând perfect personalitățile lui DJ, Chowder și Jenny, școlărița care li se alătură în



cursa pentru dezlegarea misterului casei bânuite. Maggie Gyllenhaal și Jason Lee, aroganta dădăcă a lui DJ și prietenul ei tembel mereu pe prafuri, sunt foarte distractivi în rolurile lor, iar Steve Buscemi îl interpretează perfect pe țâfnosul Nebbercracker.

Refuz să cred că am dat în mintea copiilor, chiar dacă am momentele mele, dar Monster House a reușit să mă distreze. Încă puțin și ar fi fost un film nemaipomenit. Așa, este doar unul bun.

■ KIMO

Misiune imposibilă III (Mission: Impossible III)

An: 2006

Regia: J.J. Abrams

Gen: Acțiune, Thriller

Distribuție: Tom

Cruise, Ving Rhames

Support: DVD

Un produs: PARAMOUNT PICTURES



Despărțiți, dar împreună (The Break-Up)

An: 2006

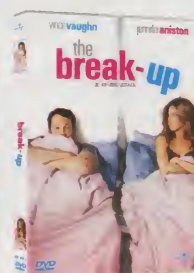
Regia: Peyton Reed

Gen: Comedie, Romantic

Distribuție: Vince

Vaughn, Jennifer Aniston

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Vise americane (American Dreamz)

An: 2006

Regia: Paul Weitz

Gen: Comedie, Dramă

Distribuție: Hugh

Grant, Mandy Moore

Support: DVD

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Peste tufiș (Over the Hedge)

An: 2006

Regia: Karey Kirkpatrick, Tim Johnson

Gen: Animație, Comedie

Distribuție voci: Bruce

Willis, Garry Shandling

Support: DVD

Un produs: PARAMOUNT PICTURES



Deadwood Sezonul 2

An: 2005

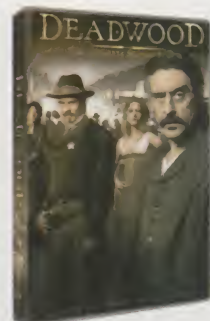
Regia: David Milch

Gen: Aventuri / Dramă / Western

Distribuție: Timothy Olyphant, Ian McShane

Support: DVD

Un produs: PARAMOUNT PICTURES

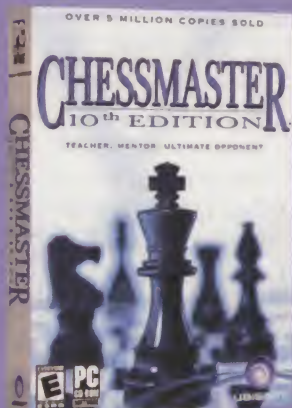


Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-408.30.40



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Chessmasters 10th Edition pentru PC

Cine este producătorul jocului Settlers VI?

- a. Blue Byte ☐
b. Interplay ☐
c. Vivendi ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Settlers VI din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Hercules Classic Webcam

Câte butoane are joystick-ul Thrustmaster TopGun Afterburner 2?

- a. 8 ☐
b. 10 ☐
c. 7 ☐

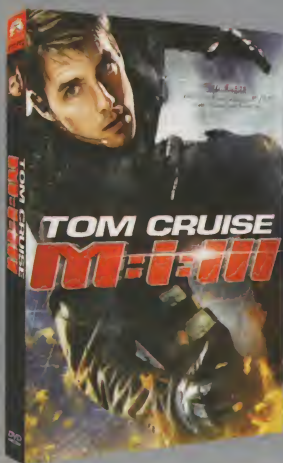
Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware/Comparativ din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Mission Impossible III

Cine este regizorul filmului American Dreamz?

- a. Quentin Tarantino ☐
b. Paul Weitz ☐
c. Peter Jackson ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2006.

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW



Ținută impecabilă chiar și în situații extreme.
Imagine trimisă de Emanuel Silivasan.



În cazul de față, merită încercată orice variantă.
Imagine primită de la Bende Istvan.



Cu multă muncă și un gram de magie, merge și așa. Imagine trimisă de Nastase Cristian.



Mai ții minte clipele din celula noastră din corpul H? Imagine trimisă de Darth Revan.



Finish extraordinar după opt ture de unitate . Imagine primită de la Dan Petrescu.



Primul Ghost Raider pe pământ american.
Imagine trimisă de Voodoo Voodoo.



Până când moartea...v-a despărțit!
Imagine primită de la Saddam Rebourne.

Câștigătorul din acest număr este Darth Revan

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarecta@level.ro.

best
distribution

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Ce efect a fost introdus pentru prima dată în
Joint Task Force?

- a. Efectul Surpriză ☐
- b. Efectul Lazăr ☐
- c. Efectul Media ☐

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Joint Task Force din acest număr al revistei.

Nume, prenume	<input type="text"/>								
Str.	<input type="text"/>	Nr.	<input type="text"/>	Bl.	<input type="text"/>	Sc.	<input type="text"/>	Ap.	<input type="text"/>
Localitate	<input type="text"/>		Cod	<input type="text"/>		Județ	<input type="text"/>		
Telefon	<input type="text"/>		e-mail	<input type="text"/>					

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2006.

Câștigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Devil May Cry a fost câștigat de către Andrașescu Radu din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul World of Warcraft și Gamecardul de 60 de zile au fost câștigate de către Pinteă Cătălin Radu Nicolae din Satu Mare.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Reservoir Dogs a fost câștigat de către Palaghiciuc Bogdan Cătălin din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Nicoară Alexandru Adrian a câștigat un Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force Gamepad.

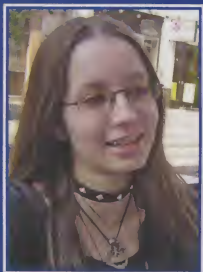
La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Aeon Flux: Nuțiu Florin Emil din Târgu Mureș, Mihăilescu Paul din Sibiu, Preda Adrian din Babadag, Ciobică Elena-Dominique din Pașcani și Mihai Cornel din Bacău.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.





A mai trecut o lună. A venit frigul. Sper să se plictisească și să plece. Am sperat asta și anul trecut... a plecat în mai. Au început școlile, facultățile, lumea s-a întors de-a binelea din concedii, ba chiar unii dintre noi am început să ne dăm seama că nu mai e de glumit și oricât am amâna momentul, el va veni, stă acolo și pânđește și

când te aștepți mai puțin: Haț!... Miolf! Miolf! Te-a prins și te-a molfăit pe îndelete. Nu ai cum să scapi... decât dacă ai trei ani și tocmai ai descoperit că mersul în patru labe era mult mai lipsit de pericole decât cel pe două picioare. După cum spuneam, momentul este acela când trebuie să ne punem pe treabă sau măcar să începem să ne prefacem că ne punem pe treabă. Acestea fiind spuse, trimit rubrica la Brașov și mă duc să beau o bere. Daaaaaar! E-mail-ul nu bea nimic și așteaptă cu nerăbdare părerea voastră despre avalanșa de super jocuri din această toamnă pe chatroom@level.ro sau în still old school pe adresa redacției.

■ Akasha

Chatroom

Mugetarea

- din frustrările elevilor -

Cum indienii au vacă, ortodocșii au crucea și post-hunterșii au forumul, așa și eu am sâmbăta.

Dar acea zi sacră a fost călcată în picioare de „ei”, de guvern, odată cu ziua recuperării. Încă de mic, am protestat adânc, atunci când eram chemați la școală sâmbăta. Eu știam că m-am născut cu dreptul ăsta, de a avea sâmbăta și duminica libere și nu mergeam, ci protestam, dormind adânc.

Vremurile s-au schimbat, guvernul la fel, cu unul cu aceleași idei, așa că a venit o nouă recuperare. Nu era de ajuns că Francofonia a lăsat urme adânci pentru unii, dar a trebuit să lase și pentru mine, prin recuperarea celor trei zile franceze.

Fiecare om trebuie să ia o decizie crucială în viață, cum ar fi căsătoria, ce mașină să-și aleagă, ce șosete și dacă să meargă la școală sâmbăta....

Mi-am ales șosetele (alea de joi) și am mers la școală azi, sâmbătă, sculat iar la 6 jumate, ca să citesc despre Uniunea Europeană la ora de franceză (sadică faza).

Eu, și mână bleagă de colegi care au venit ne-am plâns pe umăr când am văzut că nu se puneau absențe, dar am rezistat bărbătește, îndurând trei ore...

Și nu înțeleg. Toți îi tolerează pe vegetarieni, făcându-le un fel de pizza special pentru ei, dar pe mine mă obligă să merg sâmbăta la școală! Să îmi mănânce mie trei sâmbete la rând, ca să recuperez și orele de opțional mass-media... Și când a fost greva monștru de anul trecut, nu s-a recuperat nicio zi... cel puțin clasa noastră...

Azi am învățat o lecție mare... vine un moment, pe neașteptate, când vei fi nevoit să calci peste principiile tale cele mai sacre... mă duc să mă culc....

Părerea cititorului

- Originalitatea, sequel-ul și ... ardeleni -

Industria jocurilor din ziua de azi, multe se pot zice despre ea. Unul dintre elementele disputate este originalitatea în domeniul ăsta. Stau și mă uit la jocurile lansate în ultimele câteva luni, toate sunt copii după copii, aceleași idei suprapuse creând o nouă formă, dar infirm diferită față de cea precedentă. Unii se scuză că nu mai există idei noi în materie de gameplay. Dar cu toții știm că mintea umană este nelimitată în materie de creativitate. De asemenea, de vină se mai zice că ar fi firmele mari care nu vor să riște introducând genuri noi, preferând să urmeze rețeta succesului predecesorilor. Se vorbea despre curentul indie... unde, deși sunt idei noi, nu se pot pune în practică. Ideile bune nu se „crează” la un brainstorming organizat la ora 12 fix cu niște egg-heads într-un birou la etajul 24 al sediului EA. Ele apar la o întâlnire amicală, la o bere cu prietenii, pe o terasă printre blocuri când cineva zice la mișto „dar dacă ar fi un joc în care poți să...” Acea gândire outside-the-box, care este din ce în ce mai greu de găsit în zilele de azi. Au fost anumite jocuri inovatoare... total diferite față de orice altceva existent pe piață atunci, dar și acum. Aș vrea să iau ca exemplu un joc care, după mine, ar fi în „top 10 most original game ideas”... Stratosphere. Modul de joc, deși are doar un „twist” minor, îl pun deasupra altor wannabes, din care amintesc Project Nomads; jocuri care deși au acea mică originalitate, nu au atmosfera sau profunzimea care să facă acel joc la fel de bun ca ideea ce se vrea copiată. Ne întoarcem la Stratosphere (RTS/TPS), ai clădiri diverse pe care le pui pe o bucată de pământ. Destul de banal până acum, nu? Dar dacă acea bucată de pământ ar fi anti-gravitațională, poți să zbori cu ea și să te iei la luptă cu alte „baze zburătoare”. Ai un

anumit număr de hexuri pe care să pui clădiri, așa că vrei o „bază” mai manevrabilă sau mai rapidă, dar care să nu dispună de așa mult firepower sau defence? Gameplay-ul se schimbă drastic atunci față de cel al unui RTS clasic. Astfel, jocul ăsta a reușit să mă atragă și să îl joc mai mult decât orice alt „joc modern”. Și ca ironie a sorții, multe dintre jocurile originale din timpurile trecute nu au beneficiat de un sequel, de un add-on sau măcar de un alt joc inspirat din ele. Multe sunt jocurile care meritau un sequel, dar și mai multe sunt cele care nu meritau nici măcar să ajungă pe rafturile magazinelor. Sequel-urile de obicei sunt primite diferit, depinde de cine le joacă. De aici veșnica bătălie Morrowind vs. Oblivion sau ceva mai puțin cunoscută Serious Sam 2 vs First+Sec Encounter. Acele sequel-uri jucate de oameni care nu au văzut originalul sunt primite ca niște jocuri foarte bune. Dar dacă le pui ochelari „anti-graphics” și le dai jocurile tată/mamă ale lor, observi cum perspectiva lor se schimbă. Personal, decât să văd un sequel la un joc care mi-a plăcut foarte mult, fiind nimic mai mult decât o „scamatorie” de a smulge bani de la fan-base, mai bine rămân cu amintirea originalului.

Dar, de fiecare dată când am crezut că viitorul gameresc este doar un amestec de Wii, X10 și glume proaste de jocuri... apare o minunăție de underdog, scos fără mare tam-tam de o firmă de care nu a auzit nici Gamespot-ul, care rupe în materie de gameplay ultimele răcnite de jocuri lansate. O luminiță din asta care mă face să cred că nu joc acel joc degeaba, pentru a îmi da cu părerea sau pentru a zice că l-am jucat. Un joc pe care chiar pot să zic că îl joc și de care, după o vreme lungă, chiar o să îmi amintesc zicând „da ce mișto a fost ăla”.

■ Mr. Quackers

Sigmund

partea a treia –

Uneori îi era teamă să-și răspundă la unele întrebări. Privi în jurul său la prietenii care-l așteptau, apoi la masa din fața sa. Știa că un crampei din regatul său era aici. Și, nu peste foarte mult timp, aveau să se întoarcă toți la chemarea ei. Fruntea înaltă, încununată de gânduri, se pleca spre pardoseală, parcă pentru a ascunde salba de gânduri negre ce-i întunecau în permanență privirea senină. Tresări, uitându-se apoi către Arg'Han și Bliss... Privindu-i pe cei doi, firul lung al propriei vieți se derula amețitor și dureros: vânătorile, strașnicele călătorii de-a lungul Kharmei, vesele și înfloritoare precum o zi senin de primăvară.

- Mylord Sigmund? Aruncă-ți gândurile întunecate în tolba neagră a trecutului.

- Da, prietene. Atunci sa ne grăbim. Zănele ne-așteaptă.

Porniră toți trei spre ușa către sala coloanelor, zoriți de o ușoară adiere. Ecouri din cupola înaltă pătrundeau în inima lui Sigmund... „Ai să te întorci, Mylord...”

Urmară tăcuți drumul de piatră. Smocuri de iarbă se puteau zări arar, de parcă cineva le-ar fi împiedicat creșterea uniformă. Se îndeseau pe măsură ce înaintau, ba chiar începuseră să se zărească vag fagi răzleți, parcă uitați de tot dezastrul care trecuse peste fire. La un moment dat, în partea dreaptă a drumului, se făcea o potecă îngustă, bine ascunsă de frunzele din ce în ce mai des întâlnite, căzute pe jos precum un așternut peste cenușa morților. Bliss privi către dânsa fără să scoată o vorbuliță. Vântul sufla ușor peste frunzele de peste ea, dezvelindu-i pământul negru, ars, bine bățătorit de pașii celor ce-au trecut și nu s-au mai întors. Ridică nobilul său cap, uitându-se cu grijă la cei doi cavaleri ce se însoțeau în urma sa, ce pășeau încet către intrarea în pădure.

- Mylord?

- Spune-mi prietene, răspunse Sigmund, ce grijă te apasă?

Bliss îl privi în ochi, apoi își îndreptă privirea către drumul care avea să le abată pașii de la calea galbenă.

- Arg'Han, privește! Drumul vechi către cetate. Bliss l-a găsit.

- Nu este cel mai sigur drum ce-l cunosc, Sigmund.

- Într-adevăr, dar este cu mult mai scurt. Iar noi nu avem prea multă vreme la dispoziție, prietene. Reuniunea trebuie să fie cât mai curând posibil. Întalul Sfat și Consiliul Kharmei sunt pe cale de a lua o hotărâre. Trebuie să ducem răvașul și mantia.

- Sigmund, calea cea galbenă este departe de întuneric. Dar fie, căci tu ești cel înțelept dintre cei 12. Noi am fost războinici, iar tu ne-ai cârmuit.

- Arg'Han, voi îmi sunteți sfetnici de neprețuit, iar la nevoie, îmi sunteți pavăză de nepătruns. Să urmărim totuși drumul vechi și ascuns.

Întunericul se lăsase atât peste umerii cavalerilor, cât și peste poteca cea neagră. De jur împrejur, copacii bătrâni se îndeseau, mângâind drumeții cu umbrele lor uriașe și înfiorătoare, imaginând forme grotești ce cuprindeau orizonturile precum niște brațe hidoase și noduroase. Păienjenișul crengilor se lăsa din ce în ce mai jos îngreunând înaintarea, iar poteca devenea din ce în ce mai abruptă. Din când în când se mai zărea arar câte o rază de lună pătrunzând cu greu în întunericul de nepătruns. Începuseră să coboare de la o vreme, fără să știe spre ce se îndreptau. Mirosul de mușchi și umezeală se simțea din ce în ce mai bine, iar poteca devenise un covor moale ce se afunda în pământ, mai adânc la fiecare pas. În stânga și în dreapta, deja, copacii se înălțaseră undeva sus, către noapte, abandonându-i între pereți de lut ud, pe care șiroiau firicele mici de apă, din care răsăreau plante mici cu tulpină

groasă și cu frunzele cărnoase. De sus, din copaci, atârnavă până aici, liane lungi și moi, formând perdele ce se intersectau în cele mai ciudate direcții.

Dar deodată, înaintea lor se deschise un loc larg, împodobit cu plante albastre și liane ce se ondulau pe pereți. Pământul se uscăse parcă brusc, dinaintea lor. De jur împrejur erau așezate simetric pietre mari, cu forme neregulate, învelite de verdeț bogată și mușchi. În restul spațiului se întindea pe jos un cerc de piatră cu un basorelief sculptat măiastru, ce întruchipa un munte mareț, cu creste încununate de nori.

Sigmund privi la toate aceste minunății, apoi pași cu grijă înainte, spre centrul locului. Cercetă atent pereții ce se puteau zări printre pietrele de pe margine, căutând o ieșire. Se îndreptă către una dintre perdelele de liane, cea mai lungă dintre toate, ce părea a ascunde ceva. Mare-i fu mirarea când realiza că aceasta, la atingerea paloșului său, deveni un zid ca piatra de tare. Începu să lovească, în stânga și-n dreapta, dar în zadar, căci iarba cea fermecată se împotriva cu năstrușnicie voinței lui de a trece mai departe.

În tot acest răstimp, Arg'Han rămăsese minunat privind la piatra rotundă, din mijloc, apoi, la un moment dat, privi mai cu băgare de seamă la însemnele ciudate gravate pe o margine.

- Sigmund, oprește-te. Privește aici. Asta este cheia!

Sigmund se aplecă în față, către slovele vechi, ce deslușeau o cale uitată de timpuri către lăcașul sacru al unui cavaler.

Parcă o daltă străină de cele lumești săpase adânc însemne ciudate, cu aspect de dantelă haotic aranjată pe marginea cercului de piatră. Îngenuncheară amândoi punându-și ambele mâini pe jos, urmărind cu privirea încotro se îndrepta șuvoiul de litere. Pe o porțiune ștearsă, tocită era sculptat mărunt "Ochii tăi deschid o ușă".

■ Lady Arwen



DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL august-septembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL PAGINI WEB	10,40 lei		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,50 lei		

NOU!!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista **LEVEL**, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	81 lei	50 lei
12 luni	162 lei	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna: _____

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonant, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution

Câștigă jocul Caesar IV

Cine este producătorul jocului Caesar IV?

- a. Sierra ☐
b. Electronic Arts ☐
c. Tilted Mill Entertainment ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

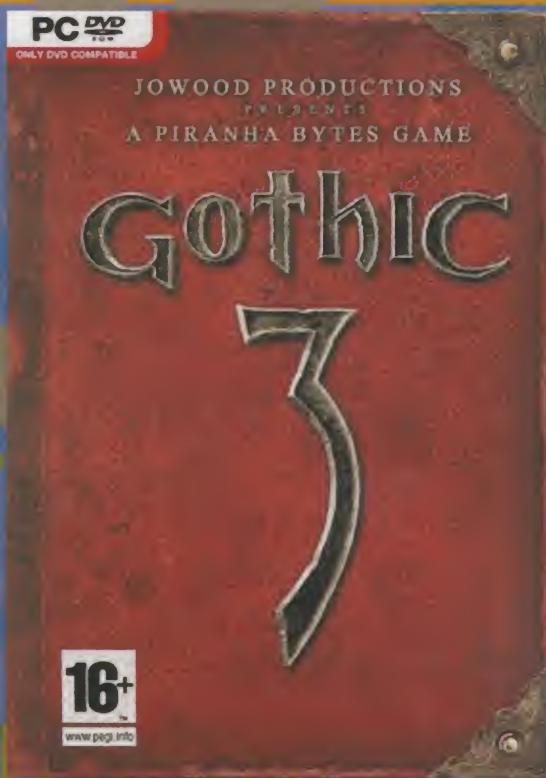
Telefon

e-mail



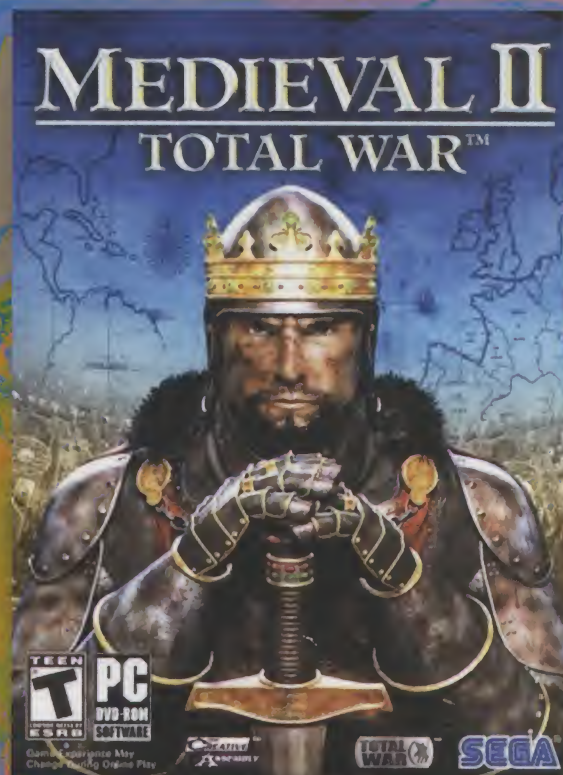
Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Caesar IV din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2006.



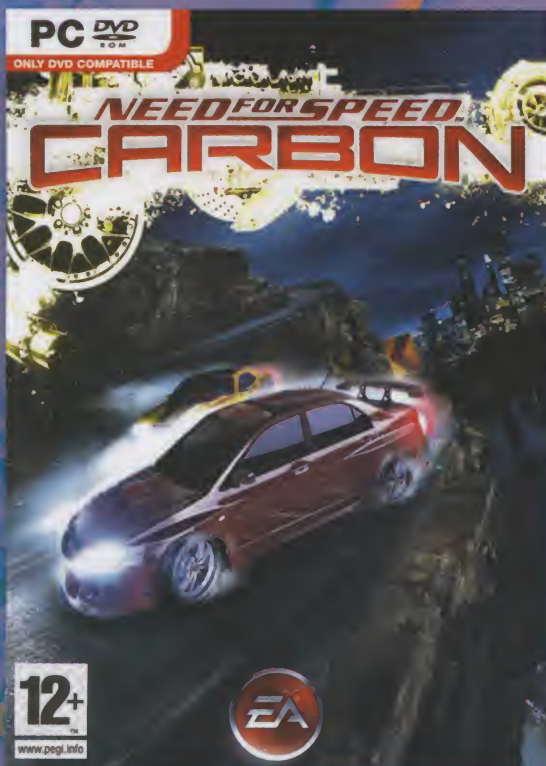
Gothic 3

DE DATA ACEASTA E PE BUNE



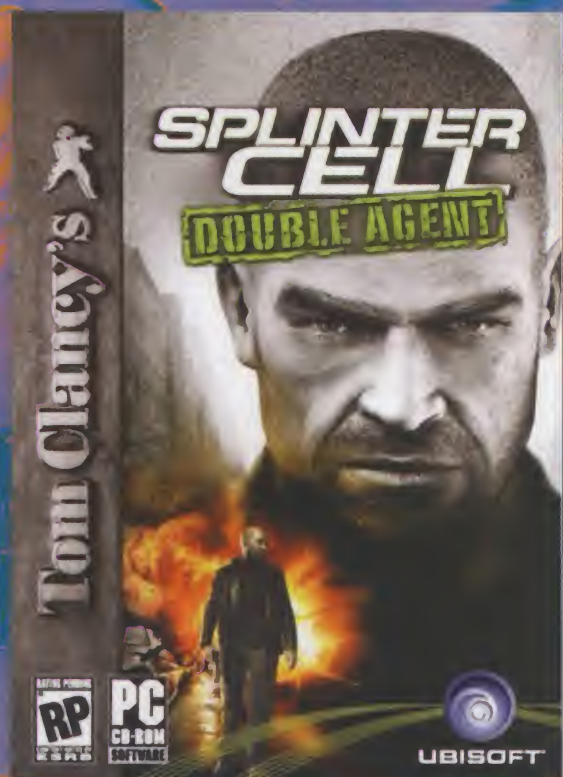
Medieval II: Total War

ETERNUL RĂZBOI, ACUM ÎN EVUL MEDIU



Need for Speed Carbon

SCHIMBARE DE DIRECȚIE PENTRU NFS?



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

CONU FISHER FAȚĂ CU DILEMA



Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 805 (Dual Core 2 x 2.6GHz, LGA775)
- Placă de bază: PM8M3-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: FX5500-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.749 LEI cu TVA • 41 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 PRO

- Procesor: Intel® Core 2 Duo E6300 (1.8GHz, 2MB, LGA775)
- Placă de bază: P965T-A
- Memorie: 1G DDR2 667
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • 64 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 G

- Procesor: Intel® Core 2 Duo EXTREME (2.93GHz, 4MB, LGA775)
- Placă de bază: MSI 975X Platinum
- Memorie: 2G DDR2 667
- Hard disk: 2x500GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW BlueRay
- Interfață grafică: 2xNX7600GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

13.999 LEI cu TVA • 329 LEI cu TVA / lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 27,44%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Performanța în care poți avea încredere!

Procesoarele Intel® Core™ 2 Duo - 40% mai performante, reducere consum 40% !

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™ 2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.